Vol.98

発売同時！どこよりも詳しい『FFⅧ』攻略特集!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月26日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第5号通巻94号

電撃プレイステーション PlayStation

1999 2/26

定価490YEN



アトラス最新RPG
『ペルソナ2 罪』登場！

ついに発売！
巻頭攻略特集
44ページ

ファイナルファンタジーⅧ

ジャンクションシステム徹底解説 & DISC 1全MAP徹底攻略



電撃PlayStation Vol.98
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月26日発行(隔週金曜日発行)第5巻第5号通巻94号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円
T1124484020497

印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24484-2/26
発売:角川書店

電撃PlayStation Vol.98 ファイナルファンタジーVIII攻略特集開始/ジャンクションシステム徹底解説 発行:メディアワークス

Vol.98 **発売同時! どこよりも詳しい『FFVIII』攻略特集!!**

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月26日発行（隔週金曜日発行）第5巻第5号通巻94号

電撃PlayStation

1999 2/26

定価490YEN

アトラス最新RPG 『ペルソナ2 罪』登場!



ついに発売! 巻頭攻略特集44ページ

ファイナルファンタジーVIII

ジャンクションシステム徹底解説 & DISC 1全MAP徹底攻略



●29万6千光年の旅をリアルに体験

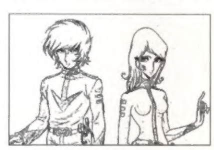
クルーを適所に配置し、的確な指示で各ステージをクリア、遥かイスカンダルからコスモクリーナーDを地球へ持ち帰るのが目的のリアルタイムシミュレーション。例えば、古代には波動砲を撃たせるために、島に航行管理を任せるというように…。もちろん、ゲームはリアルタイムで進行、地球滅亡までのタイムリミットをリアルに体験できる。

●3Dポリゴンで甦るヤマトの雄姿

ヤマトはもちろんコスモタイガーやガミラス艦艇などすべてをリアルに再現。もちろん、戦闘フィールドは同様に立体的な構成、ヤマトを縦横無尽に操り、壮絶な艦隊戦や緊迫の白兵戦を楽しむことができる。さらに、随所に挿入された迫力満点の3Dムービーは必見の仕上がり、ヤマトの新しい世界がキミを待っている。

●登場人物やメカもリニューアル

キャラクターは原作の繊細で美麗なイメージを残しつつ、さらにパワーアップして登場! 壮大な人間ドラマを熱く演出してくれる。また、当時から斬新だったメカデザインには、緻密で新しいアイデアをプラスオン! 登場人物やメカも見逃せない魅力だ。




ヤマト発進！遥か29万6千光年の旅へ
宇宙戦艦ヤマト
SPACE BATTLESHIP YAMATO
遥かなる星イスカンダル
初回生産分は、PS版宇宙戦艦ヤマト豪華設定資料集がついてくる！
宇宙戦艦ヤマト 設定資料集 原作・総設定・監修 松本零士
原作・総設定・監修 松本零士
© 松本零士／東北新社・バンダイビジュアル
© BANDAI 1999
絶賛発売中 定価6,800円（税別）
"PS"マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は税別になっております。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーなどでお求めください。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI



"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バスランディングを120%楽しむ、プレイステーション初、
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)。
ふって
「つりコン」振って、狙ったポイントに正確にキャスティング。
ふるえて
獲物がヒットすると、「つりコン」がブルブル震えます。
あわせて
タイミングを逃さず、「つりコン」をしゃくり上げて合わせよう。
巻き上げる
ラインブレイクに注意しながらリールを巻きとり、遂にランディング。
つりコン
釣りゲーム専用コントローラ
つりコン
標準価格¥5,980(税抜)
"つりコン"は株式会社アスキーの商標です。


PlayStation
振って、震えて、巻き上げる。
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)で、
ランカーサイズを釣り上げろ!
フィ〜ッシュ!
超リアルだから、超たのしい。
これが、
究極のバスフィッシングゲーム。
「バスランディング」は、バスフィッシングの魅力のすべてが楽しめる本格釣りゲーム。バスの生態はもちろん、天候、気温、水温などの環境がリアルにシミュレートされた湖を、バスボートで自由に移動し、150種類以上のタックルを駆使してバスをゲット。さらに別売の専用コントローラで、キャストやヒット、ファイトを体感すれば、バス釣り気分は絶好調。まさに腕がスカッとする、バス釣りゲームの決定版だ。
大ヒット
好評発売中
プレイステーション用ソフト
バスランディング
標準価格¥6,800(税抜)
DUAL SHOCK 対応
BASS LANDING
ASCII
●150種類以上のタックルを自在に駆使
TACKLE BOX
Setting
Exit
Tackle 1
●超リアルにバスフィッシングをシミュレート
●バトルを完全再現。驚きの美麗リプレイ
Replay
©1999 ASCII Corp.
http://www.ascii.co.jp/et/
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


PlayStation
'99 2.25 ON SALE
チョロQといえば…
楽しさ&サービス ちょ〜てんこ盛り
4P
225
2P
265
★今度はなんと4P対戦可能!! おなじみの2P対戦と合わせてみんなで盛り上がれ!!
★戦いだけが全てじゃない!「貨物列車の襲撃」や「敵要塞の攻略」、「敵の上陸阻止」など、様々な作戦が盛りだくさん!
★各作戦の進行に合わせ、CGムービー・エンディングを多数用意!
チョロQといえば…
大改造
強くなる為の大改造だ!! 総数100種類以上の改造パーツで君だけのオリジナルタンクを造り出せ!
チョロQといえば…
コレクション
今度はQタンク(戦車)が100台以上登場!!登場台数はハンパじゃないぞ!
緊Q指令!! この楽しさを制覇せよ!!
コンバットチョロQ
COMBAT CHORO Q
TM
●¥5,800(税別)●戦車改造遊撃アクション●プレイ人数:1〜4人用
●メモリーカード(1ブロック使用)●アナログコントローラ対応
●マルチタップ対応
★チョロQ生誕20周年記念企画★
復刻版コンバットチョロQ
オリジナル・ガンメタ仕様
プレゼント!!
※プレゼントはなくなり次第終了とさせていただきます。
初回生産分をご購入頂いたお客様に限り
"74式"コンバットチョロQオリジナル・ガンメタ仕様
をお店でプレゼント!!
コンバットチョロQ「816(バトル)」キャンペーン
最終兵器を
手に入れろ!
当たる!!
もらえる!!!
"超〜レア"コンバットチョロQオリジナル・ガンメタ仕様「ゲパルト・エイブラムス」の2台セットが抽選で816名様に当たる!!
●キャンペーン期間 1999年2月25日〜1999年5月31日(当日消印有効)
●応募要項 コンバットチョロQに用意された、全ての作戦(48作戦)をクリアすることで手に入れることが出来る【最終兵器名】を記入するのと、【背ラベルのバーコードを切り取って貼り、お名前・年齢・住所・電話番号・コンバットチョロQに対して気に入った点・気に入らなかった点をお書き添えの上、下記の住所までお送りください。ご記入の際には記入もれが無いようお願いいたします。
●お送り先 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4−19−16 株式会社タカラ CS事業部 「コンバットチョロQ バトルキャンペーン係」
—あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation プレイステーション

キミに電撃

Vol.98
Feb.26,1999

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

総力特集

DISC1を完全網羅! 大増44ページで贈る濃密攻略特集!!



電撃特報 DENGEKI SCOOP!

攻略Station どこよりも深い攻略情報!! ——61

★★★電撃SoftStation 気になる最新情報満載! ⑭⑨★★★

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

発売記念!攻略大特集

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

発売中 RPG ▶¥7,800(CD4枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)、PS(7ブロック)





ファイナルファンタジーVIII シード ミッションファイル

ACT① 魔女暗殺計画

CONTENTS



SeeDMissionFile
【シード ミッションファイル】
完全フローチャート
全マップ…
任務達成に必要な
知識がすべてある!
thos Lusec Wecos Vinosec
誰もが待ち望んだ今世紀最大の話題作を、
スミからスミまで徹底攻略!!
システム、データ、ストーリー、マップ……。
あらゆる方面から分析、解析した数々の情報を、
余すところなく公開する!!
知りたいことが必ずわかる、知らなかったことが
必ず見つかる、最強の総力特集!!
これでミッションは、必ず成功する!!
Excitate vos e somno, liberi
Somnus non est.
Ardente veritate
Urite mala mundi.
Ardente veritate

コントローラの使い方からモンスターとの戦い方、各種データまで、『Ⅷ』のシステムを完全解析。説明書いらずの詳細解説で、必要な知識をすべて網羅。プレイ前に読破せよ!!



覚えておけばプレイに必ず役に立つ知識の数々

基礎講座

新システム満載の『FFⅧ』には、これまでのシリーズの常識が通用しない部分が非常に多い。そこで、まずはゲーム全般を通じて必要となる基礎的な知識を紹介。これらを、しっかり頭に入れておけば、プレイ中に戸惑うことはないはずだ。

STEP 1 まずはコントローラの使い方を覚えよう

コントローラの操作はこれまでのシリーズとほぼ同様。しかし、✚キーのみでダッシュ移動し、ⓧを押しながらだと歩くようになった。また、各ボタンの割り振りは、コンフィグで変更することも可能だ。

L R 視点変更／切り替え

フィールド移動中、R1とL1で視点を回転できる。また、乗り物に乗っていないとき、R2で上空から見た視点に変更可能。

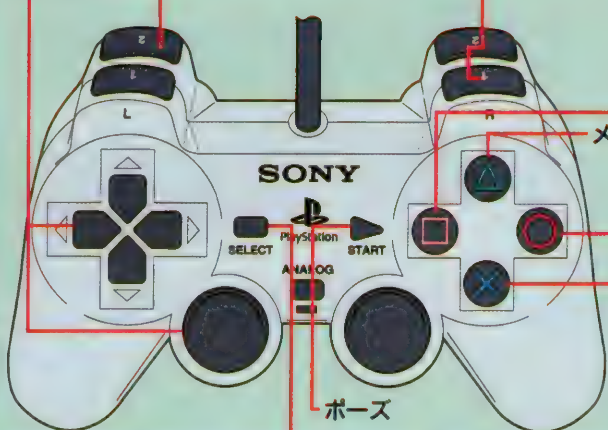


◀WM（ワールドマップ）で周囲を見渡すときに便利。

ソフトリセット

シリーズでおなじみの簡易リセット技も健在。やり方は『Ⅶ』と同じで、下のコマンドを同時押しでOK。

L1+R1+L2+R2+㋝+㋜



▢ カードゲームをする

『Ⅷ』ならではの新機能。街の住人などに対して、カードゲームで遊ぶことを持ちかける。ゲームに登場するほとんどのキャラと対戦できるので、カードゲームをしたくなったら、画面内のキャラに向かって▢ボタンを押せばOKだ。

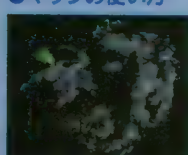


SELECT マップの表示

WMを徒歩で移動中に㋝を押すと、画面にマップを表示できる。マップの種類は3段階あり、㋝を押すごとに切り替わる。移動中に見るときは平面が便利。



●マップの使い方



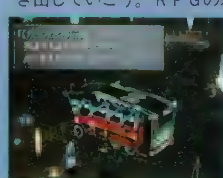
▲緑のレーダー（画面の向き）を行きたい方向にL1・R1で合わせ、矢印（キャラの向き）を✚キーでセット。

◎ 話す／開ける／調べる／昇降etc

街の住人と話したり、怪しいものを調べたりと、さまざまな機能を持ったボタン。ここではその中から代表的な機能を紹介しよう。

話す

話しかけたい人の前に立って◎を押すと、会話をすることができる。街の住人などから、重要な情報を聞き出していこう。RPGの基本だ。



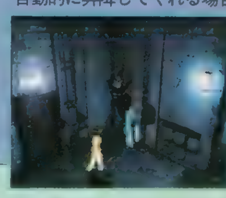
◀いろんな人と会話しよう。会話中に、選択肢が発生する場合もあるぞ。

調べる

マップの怪しい部分を調べる。レバーやスイッチなどの仕掛けを操作したり、何か落ちている物を拾ったりしたいときに使う。

昇降

ハシゴなどの前で◎を押すと、それにつかまることができる。つかまったあとは、✚キーで昇降可能。また、特定の場所では◎を押すだけで自動的に昇降してくれる場合もある。



◀上れそうだと思ったら、とにかく◎を押してみる。

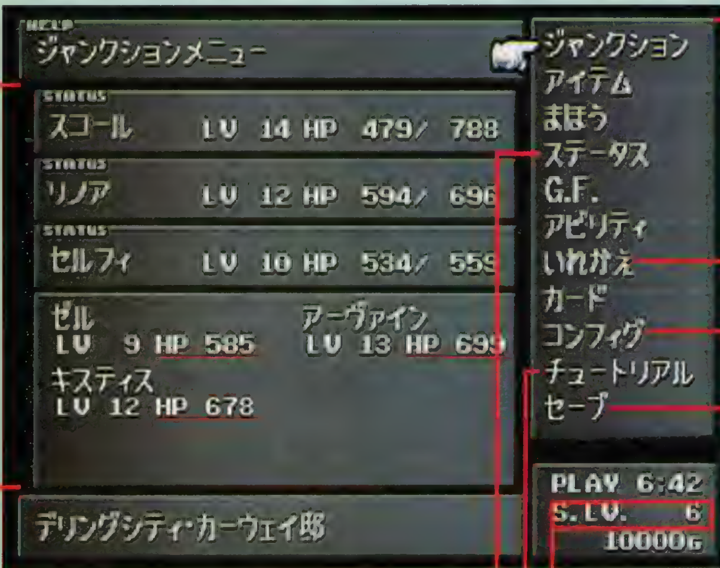
STEP 2 メニュー画面で表示される内容を把握しよう

アイテムの使用からデータのセーブまで、各種の機能が集中しているメニュー画面には、ゲームを進めるうえで必要不可欠なコマンドがそろう。メニュー画面は、△ボタンを押せばいつでも呼び出せるぞ。ここでは、メニュー画面のコマンドから、ステータスやチュートリアルといった、ゲーム全体に関わるコマンドについて紹介していく。ゲーム全編を通してお世話になるコマンドなので、その見方や内容をしっかり把握しておこう。とくに「VIII」ではステータス画面の役割は非常に大きいぞ。

各種コマンド

ジャンクションや魔法など、ゲーム内容に直接関わってくるコマンドはそれぞれ別項で詳しく解説してある。それぞれ、各対応ページを参照しよう。

◆ジャンクション P.20へ
◆アイテム ………P.29へ
◆まほう …………P.28へ
◆G.F. …………P.26へ
◆アビリティ ……P.27へ
◆カード …………P.17へ



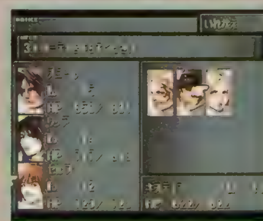
シードレベル→P.13

パーティキャラと待機メンバー

上の3人が戦闘に参加するパーティメンバーで、下が待機メンバー。今回、待機メンバーには経験値は入らないので注意。

いれかえ ●パーティメンバーの入れ替えはココ!

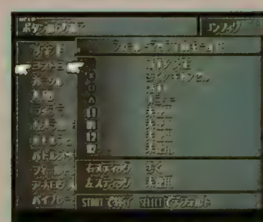
戦闘に参加するキャラと、待機しているキャラを入れ替える。待機メンバーがいるとき、WMかセーブポイントで使用可能。ただし、ストーリーの進行具合によっては、パーティから外せないキャラや、逆に入れられないキャラがいる場合もある。



◀序盤はメンバーが強制的に入れ替わるため、あまり使わない。

コンフィグ ●自分の好みに合わせてカスタマイズ

メッセージスピードやボタンの変更など、各種システムの設定を行う。ATB（アクティブタイムバトル）の設定や、振動のオン／オフなどもここで行える。しかし、シリーズでおなじみの、ウインドウの色変更機能はなくなっている。



◀ボタンの割り振りは、状況に合わせて細かく設定できる。

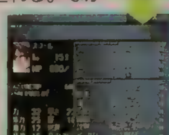
ステータス ●重要な情報が多い!

各キャラクターのステータスを参照する。ステータス画面は、キャラの能力値から覚えている特殊技の一覧まで、4段階の表示があり、◎を押すごとに次の画面に送れる。なかでもキャラの特殊攻撃は、この画面で各種設定（オートなど）ができたり、覚えたいものをセット（リノアの特殊攻撃）する必要があるので注意しよう。



ステータス画面は4段階

ステータス画面は、能力値→各種攻撃に対する耐性や攻撃の属性→G.F.との相性→特殊攻撃一覧の順に表示。能力値の表示中◎を押すと直接特殊攻撃一覧へ。



◀属性攻撃などに対する耐性。



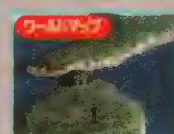
◀G.F.ごとの相性一覧。



◀覚えている特殊攻撃の一覧。

セーブ ●最重要コマンド

データをセーブする。セーブできる状況は下の2種類。1枚のメモリーカードに最大15カ所セーブ可能。



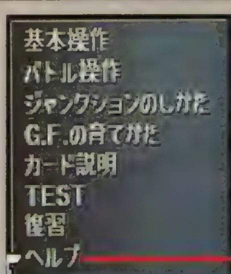
◀WM上（街や建物の外）ならば、どこでもセーブ可能だ。



▶街やダンジョンなどに存在。青と黄色の輪が目印だ。

チュートリアル ●至れり尽くせりの情報コーナー!!

基本操作からジャンクションの仕方まで、さまざまな解説を参照できる。なかでもヘルプの項目は、属性や魔法、アビリティの説明など、細かい情報がぎっしり詰まっていて、読み応え(!?)抜群。しかも、人物や用語などの解説は、ゲームを進めることで項目が増えていくのだ。また、ここでSeeDのテストを受けることも可能。このテストについては、P.13を参照しよう。



ヘルプはこんなに便利

基本用語	ジャンクションやG.F.など、システム的な基本用語を解説。能力値の解説もここで見ることができる。
属性	属性攻撃と属性防御に関する知識が書かれている。属性の種類もここに記されているぞ。
ステータス	毒や石化など、ステータス変化に関する情報が記されている。各ステータス変化の種類や解説も知ることができる。
メニュー	メニュー画面でのコマンドについて解説。各コマンドごとのサブコマンドまで、細かく解説されているのだ。
バトルシステム	ATBバトルの概念から魔法やドローといった基本のコマンドまで解説。各キャラごとの特殊攻撃の解説も収録されている。
アビリティの種類	アビリティの解説。コマンドアビリティやキャラアビリティなど、性質ごとに分類され、ほぼすべてのアビリティが解説されている。
G.F.	G.F.のレベルアップやアビリティの覚え方、相性の上げ方などについて解説。G.F.ごとの召喚魔法の効果も記されている。
魔法	各魔法ごとの効果、対象、解説、さらにはジャンクションしたときの効果などが詳細に記されている。
情報	地名や用語、人物の情報を参照できる。これらの項目は、ゲームを進めていくことで増えていく。

STEP 3 ゲームに登場する3種類のショップを活用しよう!!

武器がキャラごとに固定となり、防具の概念もなくなった『VIII』では、ショップ自体の役割も変わった。基本的にアイテムの購入と売却に用途が絞られたため、防具屋や武器屋といった店の区別がなくなったのだ。しかしそんなお店をあえて分類するなら、キャラ用アイテムを扱う"ショップ"、G.F.用アイテムを扱う"ペットショップ"、武器を改造する"ジャンクショップ"の3つに分けられる。ここでは、それぞれの役割を詳しく紹介していく。

冒険の必需品はここで手に入れよう ①ショップ

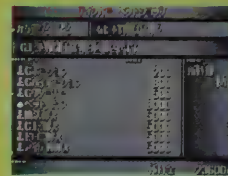
ポーションやテントなど、キャラクター用のアイテムを主に扱うお店。ただし、G.F.用のアイテムを扱っている場合もある。所持しているアイテムの売却も可。



▲序盤はアイテムを売ってやりくりするしかない。これまでのシリーズに比べ、物価はやや高め？

レアなG.F.用アイテムを扱う店 ②ペットショップ

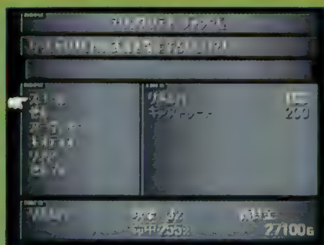
Gハイポーションやペットハウスなどの、G.F.専用アイテムを主に扱う。序盤ではティンバーにしかない。リノアの特殊攻撃を新たに覚えられる「ペット通信」も売っている。



▲一部の品はショップでも買えるが、ここでしか買えない品も多い。

武器改造の専門店 ③ジャンクショップ

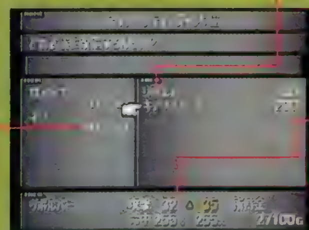
武器は改造することでレベルアップする。しかし、武器の改造には改造用アイテムが必要。アイテムは戦闘で敵が落とすものを拾うか、G.F.のアイテム精製アビリティを使って作り出すのだ。なお、改造できる武器の種類は、店によって変わるのではなく、「月刊武器○号」を読むことで増えていく。



▲『VIII』の武器は、改造することでしか攻撃力は上げられないのだ。

武器の改造に必要なアイテムとその数は、ショップで確認できる。もちろんアイテムとは別に、お金も必要になるぞ。

武器改造の条件



改造できる武器 改造できる武器の種類。この種類は、「月刊武器」という本を読むことで増えていく。

必要アイテムと所持数 改造に必要な材料とその数。カッコ内は、現在の所持数だ。

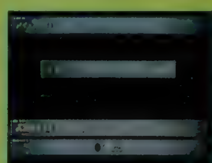
改造後の能力 改造後の武器の能力値。どれくらい威力が変わるかが、ひと目でわかるようになっている。

武器改造のススメ

攻撃力などの能力値は基本的にジャンクションで上げられるため、改造をしなくても、ボス戦などでとくに困ることはない。しかし、スコールの場合は武器を改造していかないと、新たな特殊攻撃を覚えていかないので、マメに改造することをオススメする。ちなみに、一度改造した武器を元に戻す（材料と金が必要）ことも可能だぞ。

●戦闘で必要な材料をゲットしよう

改造に必要なアイテムは、基本的に敵が落とすものを拾っていくことになる。改造する武器によっては複数の種類のアイテムが大量に必要となる場合もあるので、普段からしっかりため込んでおくようにしよう。



▲敵から改造用材料を入手。

●武器を改造するとグラフィックも変わる

武器の改造に応じて、戦闘シーンでのグラフィックもちゃんと変化していく。これにより、改造の効果を視覚的に確認することができるのだ。ゼルのグローブなどはあまり変化はないが、リノアの飛び道具やアーヴァインの銃などは、改造によってかなり印象が変わってくる。武器の能力よりも、見た目で選ぶというのも手だぞ。





▲◀これはリノアの場合。武器の改造で、ちゃんとグラフィックが変化しているのだ。

武器改造の例	キャラ	改造前▶改造後	必要な材料
	スコール	リボルバー▶キアストレート	鉄パイプ、ネジ

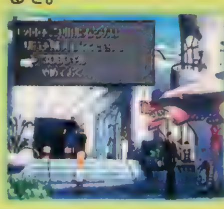
STEP 4 世界の歩き方あれこれ［バラム～ガルバディア編］

広大なフィールドを駆け回るための乗り物。『VIII』でも多くの乗り物が登場するが、ここではDISC 1で登場する乗り物の中から、代表的なものを紹介していこう。



列車

ガルバディアを中心に多くの列車の路線が延びている。特定のポイント間を結んでおり、料金を払うことで自動的に運んでくれる。序盤は、主にイベントで利用することになるぞ。

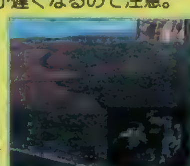


◀序盤以降は、あまり列車を使用しなくなる。300ギルはちょっと高いしね。

レンタカー

街にあるレンタカーショップでお金を払うと利用できる。車に乗っている間は敵に遭遇しなくなる。ただし、燃料が切れると車の速度が遅くなるので注意。

▶レンタカーの燃料はショップで買えるぞ。



操作法



左旋回　右旋回

R1・2、L1…視点変更
□……前進
×……後退
○……乗る／降りる

R2を押すと画面の向いている方向（正面）に車の向きを合わせられる。

■レンタカーの操作

レンタカーの操作は、✚キーで左右の旋回、前進と後退はボタン操作となる。また、デュアルショックの場合、左スティックの左右で旋回、右スティックの上下で前進&後退と、スティックだけでの操作も可能。

STEP 5 SeeDレベルと"お金"の関係を覚えよう

『Ⅷ』でのお金は、SeeDとしての給料という形で支給される。そこで問題になるのが、SeeDレベルだ。これは、SeeDとしてのランクを示すもので、支給金額と深く関わっているのだ。ここではそのSeeDレベルとお金の関係について、詳しく紹介していこう。



▶SeeDレベルは、ゲーム中の行動によって上下する。それにより支払われる金額も変わってくるのだ。

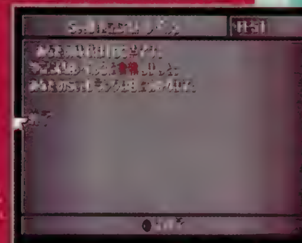
一定歩数で給料が入る！

SeeDの給料は、一定の歩数を歩くことで自動的に入手できる。『Ⅷ』の世界では基本的にこの給料だけでやりくりするしかない。あとは、持っている物を売ってお金に替えるのみなのだ。



注意 モンスターを倒してもお金は手に入らない

お金の入手法が給料制になったことで、戦闘でモンスターを倒してもお金はいっさい手に入らなくなった。戦闘で手に入るのは経験値とAP、そしてアイテムだけなのだ。また、SeeDの給料は歩合制ではなく、レベルごとの完全固定給となっている。そのため、いくらモンスターを倒しても、レベルが上がらない限り得られる給料は同じなのだ。



▶お金を稼ぎたいなら、とにかくSeeDレベルを上げていくしかないのだ。

SeeDレベルを上げるには？

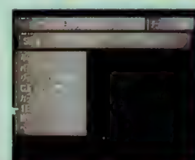
レベルと給料の関係

SeeDレベルはドールのミッションクリア後、働きに応じて決定されるが、その後の行動しだいで上下する。このSeeDレベルは最高100までであり、レベルが高いほど支給金額が高くなる（右はその一例）。より稼ぎたいなら、レベルを上げるしかない。

レベル	金額
5	3000
6	4000
7	5000
8	6000
9	7000

テストを受けてレベルアップ

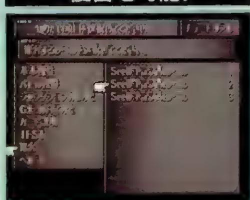
SeeDレベルを上げる一番の近道は、筆記テストを受けること。テストはチュートリアルの中にあり、レベル30（#1）まで存在する。１レベルクリアするごとにSeeDレベルは１つ上がるが、スコールのレベル（#2）以上は上げられない。内容は、『FFⅧ』に関する問題にYES/NOで答えていくというもの。１レベルにつき10問あり、全問正解でクリアとなるぞ。



チュートリアルでテストを受けよう！



復習も可能！



▲一度クリアした問題を、あとでおさらいすることも可能。

ゲーム中の行動でレベルも変化

ゲーム中の行動によっても、SeeDレベルは変化する。詳細に関しては不明だが、時間制限イベントを指定した時間内（しかもなるべく短時間を設定する）にクリアできるかなどで変化するようだ。また、戦闘で逃げてばかりいたり、会話でその場にそぐわない返答をすると下がるようだぞ。



◀戦闘での戦い方も、査定の条件になっているかも？

こんなところに注意!!

一番気をつけたいのが時間制限などのあるイベント。序盤ではティンバーの大統領誘拐イベントが重要だ。



◀このイベントを一発でクリアすると、レベルは確実に上がる。

会話の選択肢

会話での選択肢も関係ありそう。あまりふざけた選択肢ばかり選んでいると、SeeDレベルの査定がマイナスになりそうだぞ。



戦闘からの離脱

戦闘での戦い方もチェックされている。あまり逃げてばかりいるのは、SeeDとして問題があるということだろうか？



SeeD筆記テスト問題集（レベル１～５）

レベル	問題
1	①ドローは敵から魔法を取り出すコマンドである
	②G.F.とはGARDEN FIGHTERのことである
	③属性は全部で８種類ある
	④力の値が大きいほど、物理攻撃を行ったときに大きなダメージを与えることができる
	⑤HPJとはジャンクションアビリティの１つである
	⑥アビリティはG.F.がランダムで覚えていくので、次に何を覚えるのかは分からない
	⑦魔法はMPを消費して使用する
	⑧G.F.には好きな名前をつけても構わない
	⑨キャラクターは防具を装備することができる
	⑩G.F.はAPでレベルアップする
2	①魔法を体力にジャンクションすれば体力が増える
	②スコールの武器はガントレットである
	③ドローした魔法はストックすることができる
	④毒状態では自分が行動を起こす度にダメージを受けるので何もしなければノーダメージ
	⑤混乱していても、物理攻撃を受けると元に戻る
	⑥スコールの特殊技は連続格闘である
	⑦魔法をジャンクションするには、その箇所に応じたジャンクションアビリティが必要
	⑧Jはジャンクションアビリティを表す
	⑨属性は炎、冷気、雷、地、毒、風、魔、聖の８種類がある
	⑩モンスターからドローできる魔法の個数には上限がある
3	①ポーションを使えばG.F.のHPを回復できる
	②魔法を入手するにはバトル中にドローするしかない
	③セルフィの武器はヌンチャクである
	④武器の改造は代金を支払うだけでやってもらえる
	⑤敵に最後の一撃を与えた者は、その分だけ多くの経験値をもらえる
	⑥G.F.にもレベルがあり、レベルが高い方が強力な攻撃ができる
	⑦！はコマンドアビリティを表す
	⑧キャラ、パーティアビリティは、あわせて１人で最大５までセットできる
	⑨コマンドアビリティはキャラクターにセットしないと使えない
	⑩APとはACTION POINTのことである
4	①ガンブレードはスコールしか使えない
	②味方に向かってでも攻撃魔法を放てる
	③アイテムから魔法を創り出すアビリティがある
	④体力が大きいほど物理ダメージを減少させられる
	⑤特殊技の青魔法は、その技を受ければ覚えることができる
	⑥毒を解除する魔法はデスペルである
	⑦ステータスが変化した状態で戦闘不能になり、その後復活すると、ステータス変化も解除される
	⑧バラムガーデンの訓練施設にはアルケオダイノスというモンスターがいる
	⑨スコールのガンブレードはL2をタイミング良く押すとダメージが増える
	⑩ストックしておける魔法の数は、１魔法あたり255個までである
5	①Cはパーティアビリティを表す
	②味方からもドローできる
	③セーブはいつでもどこでもできる
	④G.F.があるアビリティを覚えると、それまで表示されてなかったアビリティが現れることがある
	⑤キャラアビリティはセットしておかないと意味がない
	⑥早さはその者の行動スピードを表した値で、これが高いほど特殊技が発動しやすくなる
	⑦アビリティとはキャラクターが経験値をためることで覚えるものである
	⑧ゾンビ状態のときは、聖の属性に対して弱くなる
	⑨物理攻撃とは剣や銃などの物体を対象にあてることで、ダメージを与える攻撃のことである
	⑩ウェンディゴから鉄パイプをぶんどることができる

●解答はP.42～P.51の欄外にあります。

（#1）ここでいうレベルは、あくまでもテストのレベル。現在のSeeDレベルが3だろうが５だろうが、テストはレベル1から挑戦していく。1レベルクリアで、SeeDレベルは+1される。（#2）こちらのレベルとは、戦闘で経験値をためることで上がる一般的なレベル。スコールのレベルが15の場合、SeeDレベルは15までしか上がらない。SeeDレベル、テストのレベル、キャラのレベルはすべて別物である。

奥深い『VIII』の戦闘システムを、完全に理解しよう!!
戦闘講座

ドロー、G.F.、ジャンクション……。さまざまなシステムが絡み合う『VIII』の戦闘シーン。おなじみのATBとも相まって、過去のシリーズを遥かに上回る奥深さを実現している。そんな独特な戦闘システムを、徹底解剖していこう。



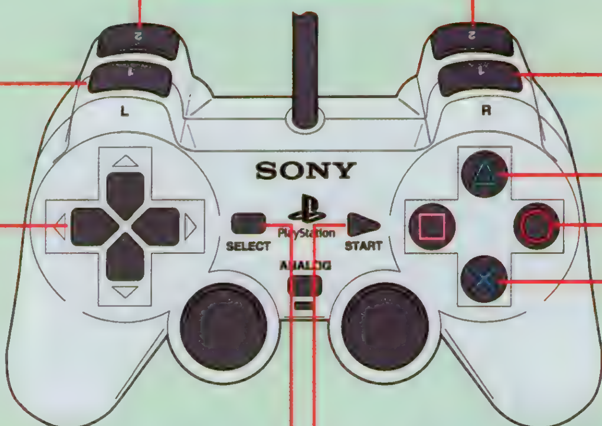
STEP 1 まずは、コントローラの役割を把握することが大切

戦闘時のコントローラ操作は、基本的にはこれまでのシリーズと大きく変わってはいない。目新しいのは、スコールとアーヴァインの特殊攻撃で使用する〝引き金を引く〟という機能が追加されたことくらいだ。なお、ボタンの割り振りは、コンフィグで自由に変更することができるから、自分のやりやすいボタン配置にしておこう。

L2 + R2 にげる

L2とR2を同時に押すと、キャラが逃げるモーションをとる。このまましばらく押しっぱなしにすると、戦闘から離脱できる。ただし、逃げるモーション中もほかのコマンドを入力できる。なお、ボス戦では基本的に逃げられない。





R1 引き金を引く

ガンブレード

スコールが装備しているガンブレードは、攻撃がヒットした瞬間に引き金(トリガー)を引くとダメージが倍増する。その引き金の役目を果たすのがこのR1だ。通常攻撃で、剣がヒットする瞬間にタイミングよく押せばOK(デュアルショックなら震える)。連打していると失敗するので、しっかりタイミングを覚える必要があるぞ。また、スコールの特殊攻撃、連続剣でも使用することになる。



ショット

アーヴァインの特殊攻撃〝ショット〟は、時間制限内にR1を連打すると、押した数だけ弾を発射できるというもの。アーヴァインの特殊攻撃が発動したら、使用したい弾を選んであとはひたすらR1を連打するだけだ。スコールの連続剣と違いタイミングは関係ないので楽だぞ(弾が切れると撃てなくなる)。なお、特殊攻撃の詳細については、P.19のアーヴァインの項を参照してほしい。



L1 コマンド選択方法の切り替え

魔法や攻撃の対象を選択するには、画面内の対象を直接指定する方式と、一覧から選択するウインドウ方式の2種類が用意されている。その方式を切り替えるのがL1だ。ウインドウ方式のほうが、選択ミスが起こりにくいのでオススメ。



▲画面のキャラや敵を直接指定する方式。選択ミスが起こりやすい。

▲ウインドウから選択。G.F.召喚中でも選択可能なので便利。

▶ ポーズ/ヘルプ

戦闘中に押すことで、ポーズをかけることができる。また、ポーズをかけたとき、カーソルが合っているコマンドの解説が表示されるので、コマンドの説明が知りたいときにも便利。さらに、デュアルショックを使用している場合、ポーズ中に振動のオン/オフを切り替えることも可能だ。

▶知りたいコマンドに合わせてポーズをかけると、ヘルプを参照することもできるぞ。



△ コマンド入力キャラの変更

ターンが廻ってきたキャラのコマンド入力をしないで、行動を次のキャラに送る。ただし、当然ながらほかにコマンド入力可能(タイムゲージが最大になっている)なキャラがいる場合に限る。コマンド入力の順番を変えることで、戦闘に戦略性が生まれてくるぞ。

▶『VIII』では、それぞれのキャラが付けている戦闘コマンド(ドロー、まほうなど)が違う場合があるのでこの機能は重要だ。



STEP 2 画面の見方とATB(アクティブタイムバトル)を理解しよう

基本的な戦闘システムは、シリーズでおなじみのATB（アクティブタイムバトル）が採用されている。戦闘中、常に時間が流れており、素早いキャラから順に行動していくリアルタイムバトルだ。こちらがコマンドを選んでいる間にも敵は攻撃してくるので、素早いコマンド入力が必要になってくるぞ。



名前&HP
戦闘に参加しているキャラの名前と、現在のHPが表示されている。HPが黄色になると危険信号だ。

ATBゲージ
次のターンが回ってくるまでの目安。これが一杯になると、コマンド入力が可能になる。ヘイストの魔法を使えば、ゲージのたまりを早くすることも可能だ。

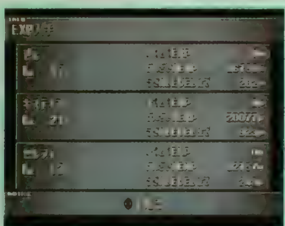
アクティブとウェイトの違い

戦闘シーンの時間の流れは、メニュー画面のコンフィグでアクティブとウェイトの2種類から選択できる。アクティブでは常に時間が流れているが、ウェイトでは魔法やアイテムを選択している間だけ時間を止めることができるぞ。また、同じくコンフィグで戦闘シーンの時間の流れの速さも調節可能。



STEP 3 敵はパーティに合わせてレベルアップ

「VIII」のモンスターは、こちらのパーティの平均レベルに合わせてレベルアップしていく。レベルが上がることで、HPなどの能力値が上がるだけでなく、攻撃方法も強力になっていくのだ。これは、基本的にボスも同様なので、どんなにキャラを育てても気を抜くことはできないぞ。



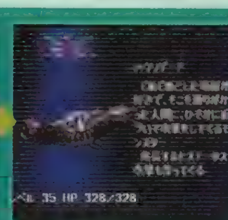
◀レベル上げが簡単なので、ついつい無駄にレベルを上げてしまいがち。気をつけていないと、ザコやボスがどんどん強力になる。

CHECK POINT 過度のレベルアップは両刃の剣

「VIII」では、序盤から経験値稼ぎばかりしているとザコ敵やボスが強力になりすぎて、かえって勝てなくなる。しかし、敵のレベルが上がると、ドローできる魔法が強力になったり、新たな魔法が追加されたりする（例：敵のLV1〜19ファイア→LV20〜39ファイラ）。レベルを上げすぎた場合は魔法ジャンクションでキャラを強化しよう。



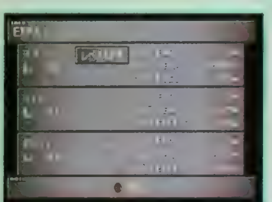
LV1〜19
▲序盤に現れるザコ敵。能力値的にはかなり低い。これなら楽に勝つことができる。



LV20〜
▲キャラのレベルが上がると、同じ敵でもこんなに違う。さらに、特殊攻撃が変化する場合もある。

STEP 4 EXPの秘密

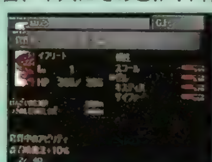
「VIII」では全キャラともEXP（経験値）を1000ポイントためるごとに1レベルアップする。得られるEXPは基本的に相手のレベルが高くなるほど多くなっていくので、加速度的にレベル上げが簡単になる。



▶一度の戦闘で2〜3レベル上がることもザラにある。

G.F.のEXPは割り振り制

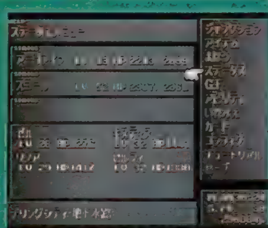
G.F.をジャンクションして戦闘をするとG.F.自身もEXP（経験値）を得ていく。このときG.F.が得られるEXPは、そのキャラがジャンクションしているG.F.の数で割り振られる。1人で2体のG.F.をジャンクションしていると1体のG.F.が得られるEXPは半分になるのだ。集中して育てたいG.F.がいる場合、1人にそのG.F.1体だけをジャンクションしよう。



▶G.F.は経験値を500ためるごとに、1レベルアップしていくぞ。

CHECK POINT 敵を多く倒した人にはボーナス経験値が!

戦闘で敵にとどめを刺したキャラには、ボーナス経験値を得ることができる。この制度により、強いキャラのレベルアップの速度がますます加速されることになる。しかも、パーティにいないキャラにはまったく経験値が入らないため、キャラごとのレベル差があっという間に開いてしまうのだ。できるだけレベルが偏らないよう、パーティキャラを入れ替えていこう。



▲ちょっと気を抜くとこれだけレベルがバラバラになってしまうのだ。イベントなどで、パーティを強制的に入れ替えなければならないケースも多いので、あまり極端にレベル差が出ないように注意。

STEP 5 G.F.コマンドを使いこなせ!

ジャンクションシステムの中核をなすG.F.。そのG.F.が真価を発揮するのが、戦闘中の召喚攻撃だ。ここではその召喚の具体的な流れと、基本的なポイントを紹介。詳細に関しては、P.22を参照しよう。

G.F.を選択 → **スタンバイモード** → **召喚攻撃が炸裂!**

攻撃のメインとなるのがG.F.!

基本的に敵からドローできる攻撃魔法は、単体攻撃用が多い。よって、複数の敵が相手の場合は、全体攻撃ができる召喚攻撃が非常に有効だ。うざったいザコを一掃できるのはもちろん、魔法の威力そのものも高いので、ボス戦などでも役に立つぞ。しかし、召喚攻撃には属性がある場合が多い。敵の属性に注意しよう。

▶召喚攻撃の威力も、G.F.のレベルにより上がっていく。



G.F.のHPに注意

スタンバイ中は、敵の攻撃はすべてG.F.が受けてくれる。戦闘中のG.F.のHPは専用アイテムでしか回復できないのでHPの残量には気をつけよう。

スタンバイゲージ
このゲージが0になると召喚完了だ。キャラとG.F.の相性がいいとゲージが減るのが速くなる。

HP
スタンバイ中は、ここにG.F.のHPが表示される。



詳しくはP.22を参照

STEP 6 「まほう」と「ドロー」コマンドを理解しよう

『Ⅷ』の魔法は、持っている数だけ使える個数制限制。考え方としては、魔法が種類ごとにアイテム制になり、使うごとに減っていくと考えればわかりやすい。その所持数を増やすのが「ドロー」コマンドだ。ドローした魔法はその場で「はなつ」（使用する）ことも、「ストック」（ためておく）することもできる。そして、そのストックした魔法を使用するのが「まほう」コマンドだ。ここでは、その場で「はなつ」場合と「ストック」して「まほう」で使った場合の違いなど、魔法に関する基本的な知識を紹介しよう。



◀魔法をドローするときは、まずは「ドロー」コマンドを選択。

▼次にドローする敵を選択。味方からはドローすることはできない。





▲ドローしたい魔法を選択。１種類の敵につき、２～４種類の魔法をドローできる。一度にドローできるのは１種類のみ。

はなつ



ドローした魔法をその場で使うときは「はなつ」を選ぶ。そしてその魔法をかける対象を選択すればOKだ。ただし、失敗することもある。

ストック

魔法をストックしておきたい場合は「ストック」を選ぶ。ストックした魔法は、「まほう」コマンドで使うほか、ジャンクションすることもできる。魔法のジャンクションに関しては、P.24を参照しよう。



▲強力な魔法を見かけたら、できるだけストックしておきたい。

「はなつ」と「まほう」では威力が違う

攻撃魔法は「はなつ」より「まほう」で使うほうが威力が高くなるので、できるだけ「まほう」で使おう。逆にエスナやグラビデなど使用効果が同じものは、ストック数を消費しない「はなつ」で使うほうがお得。



「はなつ」の場合



「ストック」して「まほう」の場合

ストックした魔法はキャラ間で分配できる

ストックした魔法はキャラクター別に管理するため、あるキャラがストックしている魔法を別のキャラが使うことはできない。しかし、メニュー画面で分配することができる。誰か１人が大量にストックしておけば、他のキャラに分けられるのだ。



◀魔法の分配はメニューの「まほう」コマンドで行う。

こうかん

魔法を１種類ごとに交換する。相手が持っていない魔法を分け与えることも可能。

すべてもらう

特定のキャラが持っている魔法をまるごともらう。戦闘キャラを替えるときに便利。

ボス戦であわてないよう、「バトルはいち」を決める

ストックした魔法の種類が増えてくると、戦闘で「まほう」を使うときに、使いたい魔法がなかなか見つからないことがある。そんなことにならないよう、メニューの「バトルはいち」で、よく使う魔法を、頭のほうのページに置いておくようにしよう。



◀「バトルはいち」で魔法の並び順を使用頻度順に並べよう。

使える魔法は100個ストックしよう

ストックできる魔法の最大数は、１種類につき100個まで。１回のドローで１～９個（レベルが高いとドローできる数も増える）ストックできるので、100個ストックすることは大した手間ではない。ジャンクションの効果が高そうな魔法や使用頻度の高い魔法は100個ストックせよ。



敵を１体残して

◀ドローしたい魔法を持っている敵を１体だけ残しておいて……。

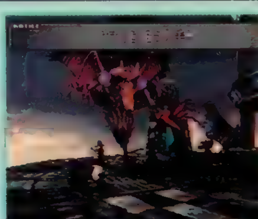


ドローしまくれ

▶ひたすらドロー。同じ敵から何度でもドローできるので、簡単にＭＡＸになる。

序盤でドローしておきたい魔法

ドローすること自体は簡単なので、新しいモンスターを見かけたら一度はドローすることが鉄則だ。もちろん、すべての魔法を100個ストックする必要はないが、とくに有効な魔法に関しては、全員が100個持っておきたい。ここでは、序盤でドローできる魔法から、とくに使えるものをいくつかピックアップして紹介するぞ。



◀序盤では特に、ダブルやレイズは貴重。ドローしておこう。

魔法	ドローできるモンスター
エスナ	ビックス、ナムタル・ウトク、など
レイズ	クリープス、サイファー、イデアなど
ダブル	エルヴィオレ、イデアなど
ライブラ	グヘイスアイ、レッドマウス、フォカロルなど

CHECK POINT 『Ⅷ』の新魔法の使いどころを考えよう

新しくなったライブラは必需品だ

これまでのシリーズでもおなじみの魔法、ライブラ。敵の弱点を見抜くという効果は同じだが、『Ⅷ』では弱点やHPのほか、詳細な解説が表示されるようになった。パーティに合わせて敵のレベルが変化するため、この魔法にお世話になることは多いぞ。



ライブラで弱点をチェック

◀ライブラで敵の弱点をしっかりチェック。弱点や吸収する属性攻撃がある場合、それも表示されるぞ。

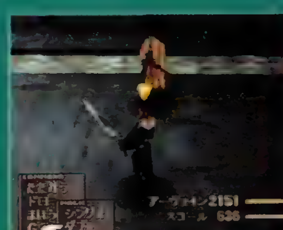


属性攻撃を決める

▶弱点がわかれば攻撃は簡単。相手の苦手な属性を持ったG.F.の召喚攻撃や魔法を使っていくのだ。

新魔法ダブルの使いどころ

一度に２回連続で魔法を使えるようになる「ダブル」。同じ魔法を２回使うだけ（２種類の魔法を１回ずつ使うことは不可）なので使いにくそうだが、実は回復魔法を使うときに便利なのだ。『Ⅷ』の魔法は基本的に単体にしかかからないので、複数のキャラを一度に回復したいときに活用しよう。ボス戦などで役に立つぞ。



▲回復役のキャラに「ダブル」をかけておけば、戦闘が楽になるぞ。

STEP 7 ステータス異常の対処法を覚えよう

『VIII』の場合、毒や石化といった不利になるものだけでなく、プロテスやヘイストなど、有利になる場合も含めて〝ステータス変化〟と総称している。しかし、ここでは、戦闘時に不利になる、いわゆるステータス異常にしぼって、その対処法を紹介していく。キャラがどんなステータス異常になっているかは、見た目に判断しにくいので右の画面写真を参考にして、まずはキャラの状態を把握できるようにしよう。ちなみにスロウは、ゲージが青く、ストップはゲージ自体が動かなくなるので、キャラだけでなくゲージにも目を配ろう。


◀不利なステータス変化は戦闘終了しても治らないものが多い。

CHECK POINT エスナの魔法は必需品

ほとんどのステータス異常は、エスナの魔法で治せる。常にストックしておけば、ほとんどのステータス異常に対処できるぞ。


▲ステータス攻撃は連続してしかけてくることが多い。たくさん持とう。

ステータス異常一覧

ステータス異常の一覧と対処法は以下の通り。なお、紹介した対処法以外にも、エスナ、万能薬、「ちりょう」コマンドを使えば、戦闘不能、死の宣告以外はすべて治せる。また、(バトル終了)とあるのは、戦闘が終われば自動的に治るもの、(継続)は治らないもの。

種類		対処法	種類		対処法
戦闘不能(即死)	HPが0になり、戦闘ができない状態。即死は、いきなり戦闘不能になること。	レイズ、フェニックスの尾、そせい、(継続)	バーサク	力が上がるかわりに、コマンド入力ができなくなり、ひたすら戦い続ける。	(バトル終了)
毒	行動するたびに、HPが減少していく。行動しなければダメージはない。	毒消し(継続)	スロウ	スピードがダウンしてしまい、ATBゲージがたまるスピードが遅くなる。	時間の経過(バトル終了)
石化	石になってしまい、行動できない状態。全員が石化すると全滅となる。	金の針(継続)	ストップ	時間が止まってしまい、コマンド入力ができなくなってしまう。	時間の経過(バトル終了)
暗闇	目が見えなくなり、攻撃が当たりにくくなる。魔法攻撃には影響しない。	目薬(継続)	カーズ	呪われた状態。この状態では、特殊攻撃が出せなくなってしまう。	時間の経過(バトル終了)
沈黙	口がきけなくなり、「G.F.」、「まほう」、「ドロー」のコマンドが使えなくなる。	山彦草(継続)	死の宣告	このステータスになるとカウントダウンが始まり、0になると戦闘不能。	時間の経過[ただし死ぬ](バトル終了)
ゾンビ	攻撃力が上がるかわり、回復魔法やアイテムで反対にダメージを受けてしまう。	聖水(継続)	混乱	コマンド入力ができず、敵味方両方を攻撃してしまう状態。	物理攻撃(バトル終了)
睡眠	眠ってしまい、攻撃できない状態。物理攻撃を受けると元に戻る。	物理攻撃、時間経過(バトル終了)	体力0	体力(防御力)が0になってしまい、敵から受けるダメージが大きくなる。	(バトル終了)

番外編 カードゲームの戦い方をマスターしよう

ミニゲームとは思えないボリュームとクオリティを持ったカードゲーム。ゲーム自体が高い戦略性を持っているうえ、100種類に及ぶカードを集めるという、コレクション性まで兼ねそろえている。ここでは、そんなカードゲームの基本的なルールと、ちょっとしたワンポイントを紹介しよう。

カードに書かれた情報は5つ。ひし形に並んだ4つの数値(1～Aの10段階)と、属性を表したマーク(ない場合もある)だ。覚えよう。

カードの見方



⑤ 上と隣接したカードに対する強さ。
① 右と隣接したカードに対する強さ。
⑤ 左と隣接したカードに対する強さ。
③ 下と隣接したカードに対する強さ。

エレメント(属性)
属性を示すマーク。オプションルールのエレメントで使われる。フィールドの属性とカードの属性が合えば数値に+1。逆に合わないと−1。

基本ルール

ゲームの基本的なルールは、互いにカードを出し合い、置いたほうの数値が高ければ相手のカードを裏返せるという単純なもの。地方によって、さまざまなオプションルールが存在しているが、ここでは基本的なルールに絞り、流れを追っていく。

❶手札から5枚を選ぶ

まずは所持しているカードの中からゲームに使用するカードを5枚選ぶ。とくに禁止カードはないし、同じカードを複数選んでもOK。強いと思ったカードを選んでいこう。なお、オプションルールで「ランダムハンド」が採用されている場合、持っているカードの中から勝手に手札を選ばれてしまう。



❷3×3のフィールドにカードを置いていく

先攻後攻を決め、お互い1枚ずつカードを出していく。置き場所に制限はないので、相手カードと隣接しない場所に置いて勝負を避けたり、まずは強力なカードで角を確保するなど、さまざまな戦略が考えられる。「オープン」ルールが採用されていると、相手の手札が見えるので戦略も立てやすい。



❸カードの数値で勝敗を決める

相手のカードと隣接する位置に自分のカードを置いた場合、自分の数値が高ければ相手のカードを裏返せる。相手と同じ数値かそれより低い場合は、ただ、置くだけになる。置いた側が裏返されることは、このゲームにはないということを頭に入れて戦略を立てていくことが大切だ。



❹最終的にカードが多いほうが勝ち

互いにカードを出し合い、フィールドがすべて埋まるとゲームは終了だ。最終的にカードの数を比べ、多いほうが勝ちとなる。なお、フィールドが3×3なので、後攻の手札が1枚手元に残るが、これも数として数えられる。これは、先に角を押さえられてしまう後攻の不利を補うための措置なのだ。



トレードのルールも千差万別

勝敗が決まるとトレード開始。相手のカードを奪い、自分のカードを強力にしていこう。もちろん負ければカードを奪われる。なおトレードの方法は下の表のように地方によってさまざまだ。

ワン	好きなカードを1枚奪う
ダイレクト	ゲーム中裏返したカードを奪う(#1)
ディフ	勝負の差の枚数だけカードを奪う
フル	相手のカードをすべて奪う

CHECK POINT モンスターを弱らせてカードに変化

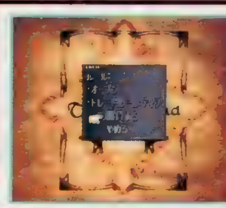
カードは戦闘中にコマンドアビリティの「カード」を使い、モンスターをカードに封じ込めることでも入手できる。HPを減らせば成功しやすい。


▲たまに敵が落とす場合もある。あとはトレードで奪うのみ！

序盤のワンポイント

弱点を補いつつ角を奪え！

基本ルールでは、まず強力なカードで角を塞ぐことが重要。このとき、弱点を補う形で置いていくといい。例えば上と左は強力だが下と右が弱いカードは、右下の角に置いていくようにするのだ。


◀オプションルールのない序盤ではけっこう勝てるぞ。

(#1)裏返されたカードは逆に奪われてしまう　注：オプションルールについては、チュートリアルの「カード説明」に詳しく紹介されている。ある程度カードゲームに慣れたら、目を通しておこう!!

ピンチになると発動する、一撃必殺のキャラ固有技!!

特殊攻撃

戦闘で、ピンチになると発動する特殊攻撃。前作でいうリミット技のようなもので、発動すれば各キャラの個性に合わせた強力な技を繰り出すことができるのだ。その特殊攻撃の操作法や覚え方を、キャラクター別に詳しく分析していこう。

三角マークが出たら発動のチャンス

特殊攻撃が使用可能になると「たたかう」コマンドの右にマーク出現。



▲この状態で「たたかう」にカーソルを合わせ、✚キー右を押しながら◎で発動！

特殊技はピンチになると発動

特殊攻撃は、基本的にランダムで発動可能になり、ピンチになればなるほど発動の確率は上がっていくのだ。具体的には、ＨＰが少なくなればなるほどが上がっていくようだ。とくに戦闘中にＨＰ表示が黄色になると、発動する確率は飛躍的に高くなるぞ。



◀ＨＰの表示が黄色になると、特殊攻撃発動のチャンス。

オーラの魔法で発動率を上げることも可能

精神力を高め、肉体に限界以上の力を引き出させる新魔法、オーラ。これをかけることで、特殊攻撃の発動確率を一時的に引き上げることもできる。このオーラが効いている間は、ＨＰが満タンの状態でも高確率で特殊攻撃が発動可能になるぞ。



◀ボス戦などで便利な魔法。多めにストックしておきたい。

ちょっといい話　Ⓐ連打で発動までねばる!

オーラをかけても、ＨＰが少なくても特殊攻撃が発動可能にならない。そんなときはⒶを連打しよう。特殊攻撃発動の判定は、そのキャラのコマンドが表示されたときに行われる。Ⓐを押すと一度コマンドが消え、ほかにコマンド入力ができるキャラがいない場合、再びそのキャラのコマンドが表示されるが、このとき再び判定が行われているらしいのだ。つまり、Ⓐを連打して何度もコマンドを出していれば、いつか必ず発動可能になるというワケ。



◀ピンチのときはⒶ連打。三角マークが出るまで粘ろう。

▶発動させるときは、残りＨＰに注意。死んだら意味がないぞ。



スコール・レオンハート

▶▶連続剣　●ガンブレードの連続斬り

ガンブレードでの連続攻撃。攻撃中、画面のゲージに合わせ引き金を引く（R1を押す）と、与えるダメージも倍増。さらに、ランダムでトドメのフィニッシュブローが炸裂。

タイミングよくR1を押してダメージアップ

連続剣のとき、画面下にバーが表示される。右から延びてくるバーが特定のポイントに来たらタイミング良くR1を押していく。慣れればまずはずすことはないぞ。



ゲージがここにきたらＲ１

◀タイミングを計ってバーが来たらＲ１を押すようにしよう。

フィニッシュブローは武器改造で覚える

攻撃の最後に炸裂する、トドメのフィニッシュブロー。このフィニッシュブローとして使える技は、武器を改造するごとに増えていく。しかし、覚えている中からどの技が繰り出されるかはランダムなのだ。



オートも可能

◀ステータス画面でトリガーを自動で引くように設定できる。

武器名	覚える技	効果
リボルバー	ラフディバイド	敵単体にダメージ
キアストレート	フェイテッドサークル	敵全体にダメージ



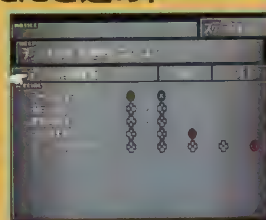
ゼル・ディン

▶▶デュエル　●華麗なる技の応酬!!

特殊攻撃が発動するとコマンド表が表示されるので、制限時間内に使いたい技のコマンドを入力。その技が成功すると、次のコマンド表一覧が表示され……と、連続で技を繰り出していくことができる。

コマンド入力で技をたたき込め!

デュエルは、表示された複数のコマンドから１つを選択して入力していく技。繰り出す技の組み合わせ方で、トドメのフィニッシュブローが炸裂するのでいろいろ試してみよう。なお、ステータス画面でコマンド入力を自動に設定することも可能だ。



◀このステータス画面で、コマンドを自動入力に設定できる。

フィニッシュブローは本を読んで覚えていく

技とコマンドの対応は右の通り。最初から覚えているフィニッシュブローはバーニングレイヴのみ。あとは「格闘王」という本を読むことで覚える。

技の名前	コマンド
ラッシュパンチ	○、X
ヘッドショック	右、左
かかと落とし	上、下
マッハキック	左、左、○
ドルフィンブロウ[FB](※)	L1、R1、L1、R1
バーニングレイヴ[FB]	下、下、下、下、○
メテオバレット[FB](※)	上、X、下、△、○

[FB]フィニッシュブロー
(※)格闘王を読むと覚える

リノア・ハーティリー

▶▶コンバイン ●アンジェロとの連携攻撃!!



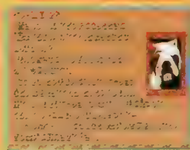
リノアのペット、アンジェロを呼び出す。アンジェロが体を張ってリノアの危機を救ってくれる。



アンジェロの技は歩いて覚える

アンジェロの技は、「ペット通信」という本を読むごとにステータス画面に新技が追加されていくので、そこで覚えたい技をセット。あとは歩いているだけで覚えていく（＃１）。

「ペット通信」を読み



▲本を読むと覚えられる技が増えていくのだ。

ここでセットする

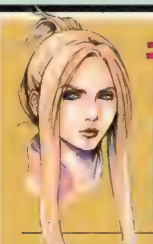


▲覚えたい技にカーソルを合わせておけばＯＫ。

技の名前	必要な本	効　果
アンジェロラッシュ	なし	敵単体にダメージ
アンジェロリカバー	ペット通信２号	ＨＰの少ない味方を回復
アンジェロキャノン	なし	敵全体にダメージ
アンジェロストライク	ペット通信１号	敵単体にダメージ

キスティス・トゥリーブ

▶▶青魔法 ●敵の技で攻撃!





敵の技を使用して攻撃する、シリーズではおなじみの技だ。発動さえすれば、覚えている青魔法の中から好きなものを選んで使用できる。

青魔法はアイテムで覚える

今回の青魔法は、今までのシリーズとは異なり、特別なアイテムを使うことで覚えていく。覚えるためのアイテムは敵を倒すことで入手できる。なお、今回青魔法を使えるのは、キスティスだけだ。

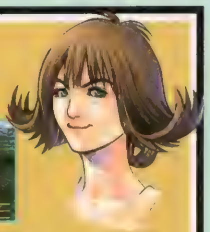


▶青魔法を覚えるアイテムを見つけたら、すぐ使おう。

技の名前	アイテム	落とす敵	効　果
超振動	クモの糸	ケダチク	敵全体にダメージ
デジョネーター	ブラックホール	ゲスパー	敵単体を消す
電撃	サンゴのかけら	コカトリス	敵全体に雷属性のダメージ
アクアブレス	水の結晶	フォカロル	敵全体に水属性のダメージ
レベル？デス	呪いの爪	グランデアーロ	一定レベルの敵にデス

セルフィ・ティルミット

▶▶スロット ●魔法をランダム発動!!



使用するとランダムで魔法と回数が表示。そこで「はなつ」を選ぶと、その魔法を発動できる。気に入った魔法が出るまで何度でもやり直せる。



セルフィ専用の魔法もあるぞ!

スロットの結果により放った魔法は、たとえその魔法を持っていなくても使用することができる。また、もし持っていたとしても、その魔法を消費することはないのだ。さらに、このスロットでしか使えない、セルフィ専用の魔法も存在している。右のフルケアやウォールがその一例だ。なお、セルフィのレベルやピンチの度合いによって、強力な魔法が出る確率が高くなっていくぞ。

フルケア



◀パーティ全員のHPを完全回復。とにかくありがたい魔法だ。

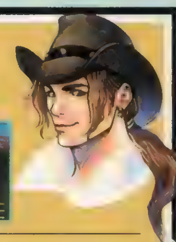
ウォール



▶パーティ全員に、魔法と物理攻撃のダメージを半減するバリアを張る。

アーヴァイン・キニアス

▶▶ショット ●銃を使った集中射撃!!



制限時間内にR1ボタンを連打することで銃を連射する。押した回数だけ弾を打ち込むことができるが、弾がなくなるとそこで終了だ。



弾の種類により、さまざまな効果が!

アーヴァインのショットでは、あらかじめ使用する弾丸を選ぶことになるが、選んだ弾の種類によってはさまざまな追加効果を発揮する場合がある。下の表は、その具体的な効果の一例だ。なお、ショットで使用することで弾数は減ってしまうが、お店やアイテム変化などで補充することも可能。下で紹介した以外にも、一撃必殺の威力を持つ弾もあるぞ。



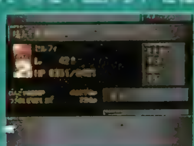
▲とにかく制限時間内にＲ１を素早く押すことがポイント。

弾名	入手方法	効　果
通常弾	各ショップ、ガルバディア兵、エリート兵	敵単体にダメージ
散弾	各ショップ、ガルバディア兵、エリート兵	敵全体にダメージ
暗黒弾	？？？？	敵単体にダメージ＋各種ステータス異常

CHECK POINT

覚えた技はステータス画面で確認

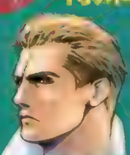
特殊攻撃で使用する技は、ステータス画面の４枚目（○を３回押すか、○を１回押す）で確認できる。このとき、技の効果を参照することもできるぞ。また、スコールとゼルは、ここで特殊攻撃の操作をオートにするかどうかも設定できる＃２。



▲この画面はこまめにチェックしよう。

CHECK POINT

期間限定、サイファーの特殊攻撃を見逃すな!



サイファー・アルマシー

▶▶始末剣

ドールのミッションでパーティに加わるサイファーの特殊攻撃、始末剣。ザコを一掃する強力な技だが、使えるのはそのドールのミッションの間のみ。見逃すな！



▶意識して使うようにしないと、見逃してしまうぞ！

夢の中の３人にも特殊攻撃が!

スコールの夢の中で登場するラグナ、キロス、ウォードにも特殊攻撃はある。これもサイファー同様、意識しておかないとついつい見逃してしまいがちなので注意。



▶それぞれ、[illegible]

＃１実際の特殊攻撃では、覚えている技の中から状況に合った技が自動的に使用されます（選択はできません）。なお、リノアがパーティに入っていないとアンジェロは技を覚えません。
＃２必殺技をオートに設定すると、特殊攻撃を自動入力してくれる。スコールの場合は、基本的に手動とオートの差はないが、ゼルの場合は入力する技の速さや組み合わせがフィニッシュブローに影響する。極めたかったら、なるべく手動がいいかも。

「FF VIII」の最重要システム
ジャンクションを徹底解説!

ゲームのあらゆる部分に深く関わっているジャンクションシステムを基礎編、応用編、実践編の3つのパートで完全解説！ すべて熟読し、キミのプレイに活用せよ!!

ジャンクションシステム

基礎編 ゲームスタートから手順を追って解説

スタート時に入手できるG.F.や魔法をジャンクションしないと、いきなりつまずくことに！ 本格的なシステム解説はあとにして、まずは1～4の手順に従ってジャンクションしてみよう。

1 G.F.を手に入れよう

オープニングムービー終了後、保健室から教室に場面が変わって自由に動き回れるようになってからの行動をジャンクションを中心に細かく追っていくぞ。まずは最初に用意されている2体のG.F.の入手方法からだ。



①机を調べる
◀授業が終わり自由に動き回れるようになったら、すぐ目の前にある自分の机を○ボタンを押して調べる。



②予習、復習を選択
▶電源を入れて学習用パネルを立ち上げたら「予習・復習」の項目に合わせて決定！



③G.F.を確認
◀取得登録を済ませてあるG.F.シヴァとケツァクウァトルが確認できる。



④名前入力&入手
▶G.F.の名前は変更することも可。入力を終えれば2体のG.F.が手に入る。



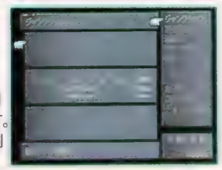
⑤⊗ボタンを2回押す
◀あとは⊗ボタンを2回押し、そのあと学習用パネルの電源を切ればOK！

2 G.F.をジャンクションしよう

自分の机で2体のG.F.を入手したら、いよいよG.F.のジャンクションだ。ジャンクションはメニュー画面を開くことができる場所なら、どこででも実行することが可能。ちょっと手順が多いけど、慣れてくればそれほど難しくはないはず。逆に慣れておかないと、あとで苦労することになるぞ。



①メニューを開く
◀教室で△ボタンを押し、メニュー画面を開く。ゲーム中に新たなG.F.を入手したら、ここからの手順を参考にジャンクションだ。



②ジャンクションを選択
▶「ジャンクション」の項目に合わせて○ボタンを押す。そうするとカーソルが左側のキャラの方へ移動する。



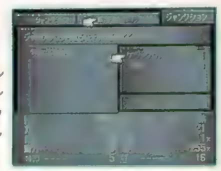
③スコールを選択
◀✚キーを使ってカーソルを動かし、スコールに合わせて○ボタンを押す。これでジャンクション画面に切り替わる。



④ジャンクションを選択
▶ジャンクション画面で、「ジャンクション」にカーソルを合わせて○ボタン。すると画面上部の項目が変わる。



⑤G.F.を選択
▲画面上部の項目が変わったら、そこのカーソルを「G.F.」に合わせて○ボタンを押す（この時点ではまだ魔法を入手していないので、「まほう」を選ぶことはできない）。



⑥ケツァクウァトルを選択
▶G.F.欄にあるカーソルを動かし、ジャンクションするG.F.を選んで○ボタンだ。今回はケツァクウァトルを選んでみよう。



⑦⊗ボタンを2回押す
◀G.F.をジャンクションしたら⊗ボタンを2回押す。するとアビリティ選択画面に切り替わる。2回以上押さないように！



⑧まほう、G.F.、ドローを選択
▶コマンドアビリティの中から、まほう、G.F.、ドローを選ぼう。選んだものが戦闘時の行動コマンドになるぞ。



⑨⊗ボタンを3回押す
◀アビリティを決めたら⊗ボタンを3回押し、通常画面に戻る。これで「G.F.をジャンクションする」という行動が終了した。

3 魔法をドローしよう

ケツァクウァトルをジャンクションしたら、次の目的は魔法の入手だ。教室でキスティスと会話、そのあと廊下でセルフィと激突し別れたら(ガーデン内を案内しても可)、そのまま図書室へ。そして図書室内を上(奥)に進み本棚の間に見える植木鉢のところに行く。そこにエスナの魔法が入手できるドローポイントがあるので、ドローしよう。

(キスティスと話す)
↓
(セルフィと話す)
↓
①図書館でエスナをドロー

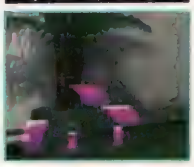


◀このドローポイントに近づいて○ボタンを押し、エスナを入手。

ドローの方法

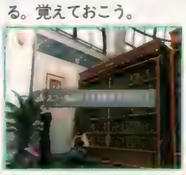
魔法をドローする方法はとっても簡単。ドローポイント(画面写真を参照)に近づいて◎ボタンを押し、そのあと誰がドローするかを選べばOKなのだ。図書室ではエスナの魔法をドローすることができる。ほかの場所でドローポイントを発見したら必ず調べてみよう。

ドローポイント





▲G.F.をジャンクションして「ドロー」のアビリティを付けてないとドローすることはできない。要注意!



▼ドローできる魔法の個数は、キャラの能力や魔法の強さによって大きく差が出る。覚えておこう。

4 魔法をジャンクションしよう

図書室でエスナを入手したら、さっそく魔法のジャンクションだ。基本的な手順はG.F.をジャンクションしたときと同じなので、操作に手間取ることはないだろう。④、⑤の手順で進めると、自動で魔法をジャンクションできる。持っている魔法が増えてくると自動ジャンクションはかなり重宝するので、ここでやり方を覚えてしまおう。ちなみに「たたかう」を選ぶと物理攻撃、「まほう」を選ぶと魔法攻撃、「ぼうぎょ」を選べば防御を主体としたジャンクションをしてくれるぞ。

①メニューを開く



◀△ボタンを押してメニュー画面を開く。やはりジャンクションは、この操作からスタートするのだ。

②ジャンクションを選択



▶メニュー画面を開いたら、カーソルを「ジャンクション」に合わせて○ボタンを押す。すみやかにこなそう。

③スコールを選択



◀キャラクター側にカーソルが移動したら、スコールを選んで○ボタンを押す。するとこの画面に切り替わる。

④さいきょうを選択



◀画面上に表示されている項目の中から、「さいきょう」を選んで○ボタンを押す。

⑤たたかうを選択





◀▼画面上に表示されている項目の中から、今度は「たたかう」を選んで○ボタンを押す。これで、画面下の「魔力」の横にエスナと表示される! 魔力にエスナがジャンクションされたのだ。

⑥×ボタンを2回押す

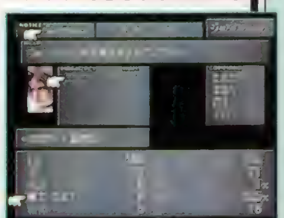


▶あとは×ボタンを2回押して通常画面に戻れば魔法のジャンクションが完了する。ゲームをプレイしながら読めば、バッチリだ。

完成!

ケツァクウァトル(G.F.)とエスナ(魔法)がジャンクションできた

ここでは魔力Jを持つケツァクウァトルを使い、魔法ジャンクションでキャラの能力値を上げるまでの一例を示した。キャラはG.F.をジャンクションすることでG.F.の能力(アビリティ)を使えるようになり、コマンドの使用や魔法でキャラをパワーアップできるようになる。G.F.の持つ能力(Jアビリティ)と、キャラの持つ魔法を組み合わせることでHPや体力などさまざまな能力値を上げられるようになるのだ。



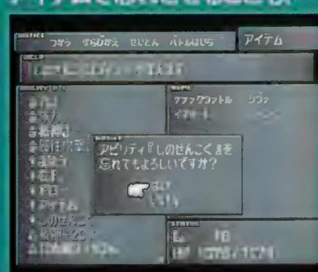
CHECK POINT

G.F.専用のアイテムを使いこなせ

G.F.は戦闘に参加するパーティメンバーたちと同じで、敵に攻撃されるとダメージを受けるし、HPがゼロになれば戦闘不能になる。キャラと大きく異なる点は、HPや戦闘不能を回復させるために専用のアイテムが必要(例外もある)だということ。右に紹介したのが、専用アイテムの一部分だ。戦闘で頻繁に召喚す[illegible]アイテムを見かけたら、ひと通り買いそろえておこう。

G.F.アイテム	価格	解説
Gポーション	200	G.F.のHPを200回復。序盤では、10個ぐらい常備しておきたい。
Gハイポーション	600	G.F.のHPを1000回復。中盤では重宝する回復アイテムになる。
Gリターナー	500	G.F.を戦闘不能から回復。必要な場面は少ないが5個くらいは常備。
コテージ	1800	全キャラのHPとステータス異常と、全G.F.のHPを完全回復。
ペットハウス	1000	全G.F.のHPを完全回復。余裕があるなら購入しよう。
忘れ草	1000	G.F.が覚えているアビリティを消去する。よく考えて使うこと。

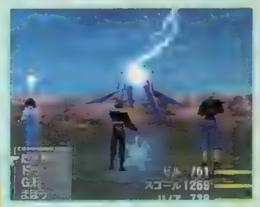
アイテムで忘れさせることも!



◀忘れ草を使っていらないアビリティを消すこともできるのだ

応用編 G.F.と魔法を完全解説

応用編ではジャンクションに関連する事柄を中心に、G.F.と魔法を完全解説！どちらもバッチリ把握して最大限に活用していこう。



▲魔法は使用時の効果より、ジャンクション時の効果の方が重要！



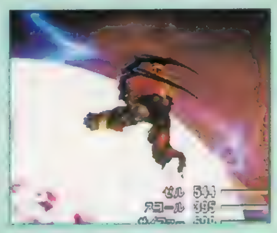
◀G.F.を使いこなせば、比較的ラクにゲームを進めることができる。

ゲームスタート直後には、何はさておきジャンクションすることが必要！ ということで、いきなり基礎編でジャンクションの手順を紹介したが、システムの根本的な解説はこれからが本番。ここからは応用編として、ジャンクション関連の事柄を中心にG.F.と魔法について迫っていくぞ。ジャンクションシステムは「FFⅧ」の要となっているだけに覚えることも多い。すぐに理解するのは難しいが、重要な情報ばかりなので、プレイ前にひと通り目を通しておくこと。そしてプレイ中に疑問に思ったら、その部分だけを詳しく読むようにして活用していこう。

G.F.の入手法から活用法までまとめて紹介！

G.F.ジャンクション

G.F.とはガーディアン・フォースの略で、一種の生命体。戦闘中に召喚することもできる。召喚したときの効果はG.F.によってまったく異なる。敵にダメージを与えるものや、戦いをバックアップするものなど多種多様。また大部分のG.F.は炎や冷気といった属性を持っていて、敵に与える影響も変化に富んでいる。G.F.はキャラと同様、敵を倒したときに獲得できる経験値によって成長する。さらに入手したAP（アビリティポイント）によって特殊なアビリティを修得していく。そのあたりの情報に関しては順に解説していくので、細かくチェックしていこう。G.F.をしっかり活用しないと苦戦を強いられるので、特性を理解して使いこなしていこう。



◀イフリート召喚攻撃「地獄の火炎」。巨大な溶岩の塊を敵のド真ん中に叩き落とし、大爆発させるのだ!!



イフリート

▲「FF」シリーズではおなじみの炎の魔神。その性格を表しているのか、修得するアビリティは力に関わるものが多いのが特徴だ！

ジャンクションして活用

戦闘時にG.F.を召喚するには、あらかじめジャンクションしておく必要がある（P.20を参照）。ただ、ジャンクションするのは召喚だけが目的ではない。G.F.をジャンクションしてアビリティをセットしないと、戦闘時の行動が「たたかう」だけになるのだ。仲間が入れ替わったとき（P.25を参照）には忘れることが多いので特に注意！



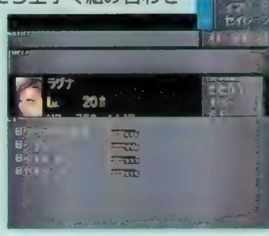
◀ジャンクションしてアビリティをセットしないと大ピンチに！

複数のG.F.をジャンクションすることも可能

1人のキャラが複数のG.F.をジャンクションすることもできる。その場合、入手した経験値は分割されるのだ（2体のG.F.をジャンクションしているとき、500の経験値を獲得すると1体に入る経験値は250）。ただ、複数のアビリティを利用できるメリットもあるので、G.F.の数が増えてきたら上手く組み合わせを考えてジャンクションしていこう。APに関してはG.F.を複数ジャンクションしていた場合でも分割されずに入る。成長は遅くなるがアビリティは普通に修得できるのだ。



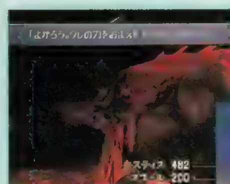
▲戦闘時に「G.F.」を選べば、ジャンクションしているG.F.はどれでも召喚することができる。



◀G.F.はいくつでもジャンクションすることが可能。状況に応じて、複数ジャンクションすることも必要に。

入手方法は2パターン

G.F.の入手パターンは基本的に2つ。まず1つはそのG.F.と戦う場合。戦いに勝てば手に入るので心配はないだろう。問題は2つ目のボスキャラなどからドローする場合。ドローを忘れて倒してしまうと入手できなくなるのでくれぐれも注意。



▼ドローして入手

ドローを実行すると、こういった形で表示される。カーソルを合わせて決定しよう。



▲戦って勝つ

戦いに勝てば、そのまま入手できるのだ。手強いヤツが多いので、じっくり勝負だ！

経験値によってレベルアップ

G.F.はキャラと同様、経験値でレベルアップし、それによってHPや攻撃力が上昇する。ただ経験値を入手できるG.F.は決まっている（右を参照）。



▶基本的な部分はキャラたちと同じ。経験値を獲得して成長していくのだ。

㊟経験値、APは戦闘に参加したキャラがジャンクションしているG.F.にしか入らない！

経験値やAPが入手できるのは、戦闘に参加したキャラがジャンクションしているG.F.のみ（ちなみに戦闘で召喚しなくても、経験値とAPは入手することができる）。つまり、待機メンバーがジャンクションしていたG.F.には、どちらもまったく入らないのだ。

APを入手してアビリティを修得

アビリティとはG.F.の能力のひとつで、戦闘によって入手できるAP（アビリティポイント）で修得できるもの。キャラに特殊な技能を追加するものや、G.F.自身の能力を上げるものなど、全部で6種類のアビリティが用意されているぞ。それぞれ用途や活用方法が異なるので、下の表を細かくチェックして効率よく役立てていこう。



▲修得できたアビリティは戦闘後に表示されるのだ。

全6種類

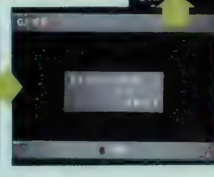
コマンドアビリティ	G.F.アビリティ
アビリティ選択画面の行動コマンドの欄にセットできるアビリティ。戦闘時のコマンドとして使用する（G.F.、まほう、ドロー、アイテムなど）。	G.F.の能力がアップするアビリティ。修得するだけで効果が発揮される。G.F.を強くしたいのならこのアビリティを優先しよう（おうえん、召喚魔法＋10%など）。
キャラアビリティ	**メニューアビリティ**
アビリティ選択画面の下（行動コマンド欄の下）の欄にセットすれば、キャラに特殊な能力が追加されるアビリティ（力＋20%、魔力＋20%、カウンターなど）	メニュー画面で使用できるアビリティ。特定のアイテムを使って魔法や回復薬などを作り出すことができる（雷魔法精製、弾薬精製、回復薬精製など）。
ジャンクションアビリティ	**パーティアビリティ**
キャラクターの能力値（力、魔力など）に魔法をジャンクションさせ、能力値の数値をアップさせることができるようになるアビリティ（HPJ、力Jなど）。	アビリティ選択画面の下（行動コマンド欄の下）の欄にセットすれば、パーティ全体に特殊な能力が追加されるアビリティ。誰か1人がセットしていればOK。

覚えさせるアビリティは選択できる

戦闘で手に入れたAPが規定のポイントまで溜まりComplete！になると、G.F.はアビリティを修得する。そして次に修得するアビリティは、自由に決定が可能。方法はメニュー画面で「G.F.」を選ぶ。次にアビリティを設定したいG.F.を選び、「おぼえる」を選ぶ。最後にアビリティをセットすればOKだ。







▶この画面でカーソルを動かし、修得させたいアビリティにセット。

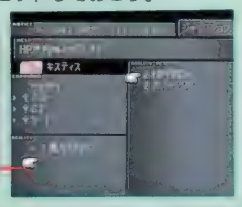
▲再びカーソルをせ合わせる！ 好きなモノから順に覚えさせよう。

◀戦闘でAPを獲得したことで、アビリティを修得したら……。

キャラ&パーティアビリティ

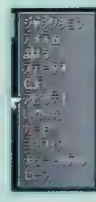
下に紹介したアビリティ選択画面でカーソルを下に動かすと、キャラアビリティ、またはパーティアビリティをセットできる（G.F.がそれらを修得している場合）。こちらも忘れずにセットしておこう。

この場所にセットする



メニューアビリティの使い方

G.F.がメニューアビリティを修得すると、メニュー画面の「アビリティ」の文字が白くなり、選択できるようになる。魔法や弾薬精製といったアビリティは、ここで使うのだ（キャラにセットしなくてもいい）。





◀メニューアビリティを修得すれば、メニュー画面で選択することで使用できる。

戦闘時の使用方法

戦闘時にG.F.を召喚するには、右下に紹介した①から⑤の手順を踏むこと。ここで忘れてはいけないのが②。G.F.をジャンクションしてもコマンドアビリティ「G.F.」をセットしておかないと、戦闘コマンドの中にG.F.が表示されず召喚することはできないので、注意しよう。ゲーム序盤で全体攻撃が可能なのはG.F.のみ（大半の魔法は敵1体にしか効果はない）。複数の敵が出現したときに召喚すれば、一気に片付けられるので、属性や効果なども把握して上手に活用していこう！



▲序盤で全体攻撃が可能なのはG.F.のみ！かなり重宝するので、どんどん使っていこう。

発動までの手順

①G.F.をジャンクションする
②コマンドアビリティ「G.F.」をセット
③戦闘時に「G.F.」を選択
④スタンバイモード
⑤発動！

その効果は多種多様！ 属性も要チェック!!

大半のG.F.には属性があり、しかも召喚したときの効果もまったく異なる。そのため戦いで本格的に活躍させたいなら、その特性をバッチリ把握しておく必要があるだろう。予備知識ナシで使うと、いざ攻撃！というときに補助系の効果が発生したり……ということもあり得るぞ。詳しくはP.26～P.27で解説してあるので必ず読んでおこう。

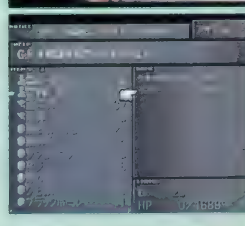


◀カーバンクルは味方全体にリフレクの効果。魔法を使ってくる敵には最適だ！

スタンバイモード時に攻撃を受けるとG.F.のHPが減少

戦闘時に「G.F.」を選択すると、キャラの名前の欄にG.F.の名前が表示され、タイムゲージが減少し始める。この状態がスタンバイモードだ。この間にダメージを受けると、キャラではなくG.F.のHPが減少するぞ。スタンバイモード中にG.F.のHPが0になると、G.F.が戦闘不能になりスタンバイモードは解除される。しかしステータス変化を引き起こす攻撃の場合は別！ それらの攻撃はG.F.ではなくキャラが受けるのだ。それによってキャラが戦闘不能になるとスタンバイモードも解除される。G.F.のHPや戦闘不能を回復するには専用のアイテム（P.21を参照）が必要！G.F.を召喚するなら用意しておこう。





◀スタンバイモード時に攻撃を受けると、ダメージはG.F.が肩代わりしてくれる。ただし戦闘不能にもなるので注意！

スタンバイモード時の待ち時間は相性によって変化！

G.F.とキャラの間には相性というパラメータが設定されている。このパラメータはスタンバイモードの長さに影響するもので、相性の数値が高いほどスタンバイモードが短くなるぞ。相性はG.F.を召喚したり、同属性の魔法（シヴァをジャンクションしていたら冷気属性の魔法）を使うことでアップする。逆にジャンクションしているG.F.と逆の属性を持つG.F.や魔法を使ったりするとダウンするのだ。

相性ゲージ





▲相性値の最小は0、最大は1000。数値が大きいほど召喚までの時間が短くなる。1体に絞って相性を上げるのがいいぞ。

1歩進んだジャンクション方法や活用法を紹介

魔法ジャンクション



「ＦＦⅧ」の魔法には2つの使い方がある。1つは敵を攻撃したり、味方を回復するなどの「ＦＦ」シリーズではおなじみの直接的な使い方。そしてもう1つはジャンクションして各能力値をアップさせる間接的な使い方だ。ここでは、後者の間接的な使い方に関する重要なポイントを解説していくので、しっかりと理解してプレイに役立てていこう。

魔法ジャンクションによる効果

今までの「ＦＦ」シリーズでは防具やアクセサリーなどを装備すると、攻撃力や防御力などの能力値がアップした。「魔法をジャンクションする」というのは、「防具やアクセサリーの代わりに、魔法を装備する」と考えればわかりやすいはず。事実、魔法をジャンクションすることで能力値がアップしたり、ステータス変化を防ぐことができるようになったりするのだ。

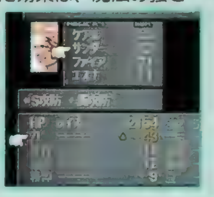


▲魔法の特性を覚え、ジャンクションと戦闘で上手に活用しよう。

効果は魔法の個数が多いほど大きい

魔法をジャンクションしたときの効果は、魔法のストック数で細かく変化。魔法のストック数が多いほど効果も大きく、少なければ効果は小さくなる。また効果は、魔法の強さによっても変化。ブリザドとブリザラでは、効果はブリザラのほうが大きいのだ。ただしブリザド10個とブリザラ1個ならブリザドの方が上！魔法のストック数と強さには注意だ。

10では



▶同じ魔法でも持っている数が少ないと、これだけ。敵に与えるダメージも、かなり少ない。

100では



▶これだけ数が多いと、かなり差が出てくる。できるだけ強い魔法をたくさん手に入れよう。

各魔法の大まかな特性

攻撃魔法▶力や魔力を上げるものが多い
回復、治療魔法▶HP、精神を上げるものが多い
補助魔法▶そのほかの能力を上げるものが多い

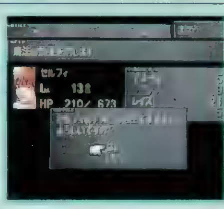
上を見ればわかるように、魔法はそれぞれ、どの能力値をアップさせる効果が高いかが決まっている。強い魔法だからといって、どの能力値にジャンクションしてもいいわけではないのだ。具体的に、どの魔法をどこにつければいいかは、P.28を参考にして、実際に自分で確かめてみよう。



◀ジャンクションする魔法を変えてみたりして、アップ率を調べてみよう。

魔法を捨てるときは◎ボタンで！

ジャンクションできる魔法は全49種類あるが、1人32種類、1種類につき100個しか持てない。そのため、いらなくなった魔法は、捨てることも必要になってくる。魔法の捨て方は、メニュー画面の「まほう」から「わたす」か「こうかん」をえらび、魔法にカーソルを合わせたとこで◎ボタンだ。



◀ゲーム序盤では、魔法を捨てることはないと思うが、方法は覚えておこう。

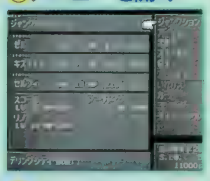
魔法ジャンクションのやり方

基礎編では自動的に魔法がジャンクションされる方法を紹介したが、ここでは自分でジャンクションする方法について順を追って解説していこう。ここでポイントとなるのは④。魔法をジャンクションできる場所を✚キーの左右で切り替える（3画面分）ことができるということ。わかりづらいので、実際に試してみよう。ここに魔法をジャンクションするのも忘れないようにね。



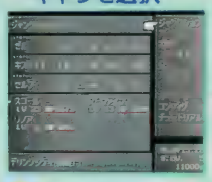
▲自動ジャンクションに頼らず、自分でカスタマイズしてみよう。

①メニューを開く



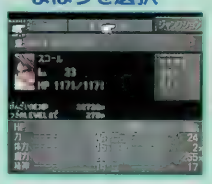
◀最初はG.F.をジャンクションするときとまったく同じ。まず⊗ボタンを押してメニュー画面を開く。

②ジャンクション→キャラを選択



◀「ジャンクション」を選び、そして魔法をジャンクションしたいキャラを選択して◎ボタンを押す。

③ジャンクション→まほうを選択



◀画面上の項目の中から「ジャンクション」を選んだあと、続いて「まほう」を選択して◎ボタンを押す。

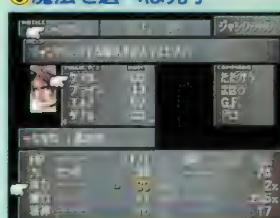
④ジャンクションする場所を選ぶ

✚キーで移動可能



◀ジャンクションしたい場所を選択。✚キーの左右で画面を切り替えることができる。合計3画面分ある。

⑤魔法を選べば完了



◀場所を決めたら最後にジャンクションする魔法を選んで完了。

特性を踏まえてジャンクション！

S攻防、属攻防について

上の手順の④に出てきたS攻防、属攻防には、どんな魔法をジャンクションすればいいのか？　そのポイントを解説するぞ。けっこう重要なことなので絶対に読んでおこう。

S攻防

S（ステータス）変化を起こす魔法（サイレスなど）をS攻撃にジャンクションすると通常攻撃にS変化の効果がつき、S防御にジャンクションするとS変化を防ぐ効果が発生する。

属攻防

属性のある魔法（ファイア）を属攻撃にジャンクションすると通常攻撃に属性がつき、属防御にジャンクションすると属性攻撃されたときのダメージが減少。防御率が100%以上で吸収。

実践編 G.F.&魔法のジャンクションを変更する方法

パーティメンバーが変わったときにあわてないように、ジャンクションチェンジの方法を解説だ!!

ゲームを進めていると、ストーリーの展開によって強制的にパーティメンバーが変えられてしまう場面が何回もある。そんなとき、パーティから外れたメンバーからG.F.と魔法を外して、新しく入ったメンバーにジャンクションする（ジャンクションチェンジ）のをうっかり忘れると、次の戦闘で大ピンチに陥ってしまうことも。そこで、ここでは実践編として、ジャンクションチェンジの簡単な方法を紹介しよう。ただ基礎編、応用編で得た知識が必要なので、まだ読んでない人はそちらからチェックしてね。ここまで理解できれば、もうジャンクションは制覇したも同じだぞ。



◀ジャンクションチェンジを忘れると、全滅は避けられないかも！



◀基礎編、応用編と読み進んできた人なら、テキパキこなせるだろう。

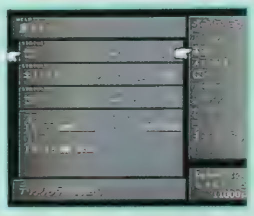
パーティメンバーが変わったら

①メニューを開く



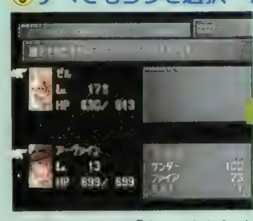
▶イベントなどを終えてパーティメンバーが入れ替わったら、すぐに△ボタンを押してメニュー画面を開こう。あとで！　とか思っていると、忘れることが多いので注意だ。

②まほうを選択



▶メニュー画面で「まほう」を選んだら、続いて新しく加わった仲間（魔法をもらうキャラ）を選択する。パーティから抜けた仲間（魔法を渡すキャラ）を選ばないように！

③すべてもらうを選択→決定

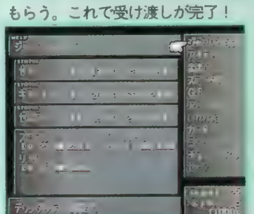


▲画面上の項目で「すべてもらう」を選択。もらう魔法を選んでいると面倒なので、この方法で受け取る。



▲最後に魔法をもらうキャラを選び、そのキャラの持っている魔法を全部もらう。これで受け渡しが完了！

④ジャンクションを選択



▶魔法が済んだら、次はジャンクションされているG.F.の受け渡しだ。再びメニュー画面まで戻り、今度は「ジャンクション」を選択。そしてキャラを選ぼう。

⑤キャラを選択



▶キャラを選ぶときは、魔法とは異なり、まずパーティから抜けた仲間（G.F.を渡すキャラ）を最初に選ぶ。新しく加わった仲間（G.F.をもらうキャラ）を選ばないように！

⑥ジャンクションをはずす→すべて



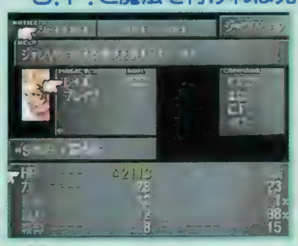
▶そして画面上の項目で「ジャンクション」→「はずす」→「すべて」と順に選択して、そのキャラの持っているG.F.をすべて外す。複数のG.F.を持っている場合もこれで外せる。

⑦そのままL、Rボタンでキャラを変更



▶そのままの画面でL、Rボタンを押し、G.F.をジャンクションさせるキャラに合わせる。いちいちメニュー画面に戻らなくてもOKなので、覚えておこう。

⑧ジャンクションを選んでG.F.と魔法を付ければ完了

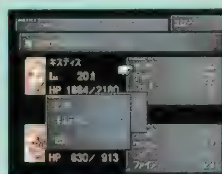


G.F.と魔法のジャンクションの方法に関しては、P.20～P.21の基礎編とP.24の魔法ジャンクションを参照しよう。これでジャンクションチェンジは完璧だ。

◀そして最後にG.F.→魔法の順にジャンクションし、アビリティをセットすれば完了だ。

魔法は3セット分、用意しておこう

ジャンクションチェンジをさらに効率よく実行する方法がある。それは3人分（戦闘に参加する人数分だけ）の魔法のセットを用意しておくことだ。ただし適当に3人分の魔法を用意するのではなく、内容を均等にしておくのがベスト。なぜならキャラによって持ってる魔法と持ってない魔法があると、受け渡しのときに大混乱に！　特に回復系の魔法は、戦闘の時点で持ってないことに気付くことが多く手遅れになりがちだからだ。



▲均等にしておけば誰が何の魔法を持っていたか？　ということで悩む心配もなくなる。



▲戦闘になってからケアルがないといっても、もう遅い。泣きを見る前に！

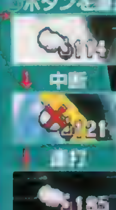
CHECK POINT G.F.アビリティ「おうえん」について

G.F.アビリティ「おうえん」は、ボタンの連打でG.F.の攻撃力が上げられる面白いアビリティ。具体的な方法は、まずG.F.に「おうえん」を習得させる。そして戦闘でG.F.を召喚したら、セレクトボタンを押し続ける。すると画面右下に連打マークが表示されるので、表示に合わせて◎ボタンを連打だ（「×」の表示中にボタンを押してはダメ）。攻撃力は75～250％までの間で変化するぞ。



▶セレクトボタンを押すとキャラのHP表示欄が消え連打マークが出現する。

▲「おうえん」を[illegible]ないG.F.もいるので注意。



▲数値は攻撃力(%)を表している。超連打！



ジャンクションシステムについてはP.127「はじめて物語」も見てね！

G.F.、魔法、アイテムに関する詳細なデータをここで一挙に掲載だ!

DATAガイド

今回の攻略範囲内に登場するG.F.、魔法、アイテムの詳細なデータをまとめて大公開！入手場所や効果といった重要な情報も、完全フォローしてお届けだ。さらに、それらの具体的な活用法や、役立つ情報なども紹介しているので、ぜひ参考にしてほしい！

G.F. ガーディアン・フォース

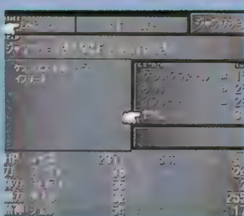
「FFVIII」において最も重要なシステムともいえるジャンクション。そのジャンクションに深く関わってくるG.F.の様々な特性を知ることはとても大切なことである。ここでは、G.F.の各種データや、新たに明らかになった2体のG.F.の情報などを一挙に紹介していくぞ。ここでさらにG.F.に対する理解を深めるようにしよう。

序盤の5体のG.F.を完全攻略

今回の「ストーリー編」で入手できるG.F.は、ここに掲載した5体だ。みんなゲットできているかな？　G.F.は、召喚技の効果が違うことで個性付けされているが、もうひとつ大きく異なる部分がある。それは持っているアビリティのタイプだ。各G.F.の「初期アビリティ」を見ればわかる通り、力に関わるアビリティや、サポート系のアビリティを多く持っているG.F.がいるなど、それぞれ違いが明確にわかるはず。それを見落としていては、有効に活用することは難しい。ここでは各G.F.のアビリティを考慮し、どんなキャラにジャンクションするのがいいのかも紹介しているぞ。プレイの参考にしよう。



◀セイレーンとカーバンクルはドローして入手。忘れるな！


◀好き勝手にジャンクションするとアビリティが重複して無駄。



天を切り裂く稲妻で攻撃！ ケツァクウァトル

技	サンダーストーム
エフェクト時間	28秒
属	雷
入手場所	バラムガーデンの教室にある自分の机
ワンポイント	誰にジャンクションさせても活躍度は◎

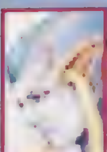
強力な放電によって嵐を巻き起こし、敵全体にダメージを与える。アビリティには、これといって特徴はないが、その代わり欠点もない。バランスがとれているので、誰がジャンクションしても無難に活躍してくれるはず。


▲雷属性なので機械や水棲の敵などには特に有効！

初期アビリティ

C・A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	カード
CHA	魔力+20%
J・A	魔力J
	HPJ
	体力J
G・F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん
M・A	雷魔法精製

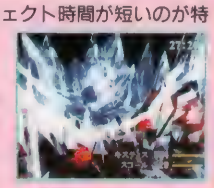
アビリティチェック 「カード」を修得したら、次に「HPJ」と「体力J」。さらに「魔力+20%」を取得してキャラの能力アップを狙っていくのがいいだろう。



あらゆるものを瞬間凍結！ シヴァ

技	ダイアモンドダスト
エフェクト時間	22秒
属	冷気
入手場所	バラムガーデンの教室にある自分の机
ワンポイント	攻撃力、防御力が魅力のバランスタイプ！

すべてを凍結させる息吹で、敵全体にダメージを与える。エフェクト時間が短いのが特徴だ。力Jを修得できるが、イフリートと比べると力に関係するアビリティは少ない。攻撃のサポートをするキャラにジャンクションしよう。


▲炎属性の敵に有効。特に炎の洞窟では大活躍する。

初期アビリティ

C・A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	※しのせんこく
CHA	精神+20%
J・A	精神J
	力J
	体力J
G・F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん
M・A	冷気魔法精製

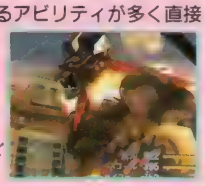
アビリティチェック 真っ先に「力J」、「体力J」を修得し、まずはキャラの攻撃力アップをはかる。「しのせんこく」と「冷気魔法精製」は、その次に！



灼熱の溶岩を敵に放つ！ イフリート

技	地獄の火炎
エフェクト時間	25秒
属	炎
入手場所	炎の洞窟で戦い勝利する
ワンポイント	直接攻撃をメインに戦うキャラにオススメ！

溶岩の塊を叩き落とし、敵全体にダメージを与える。力を上げるアビリティが多く直接攻撃を中心に戦うキャラに最適。シヴァと同時ジャンクションは×(P.27参照)。


▶使い続けて相性をどんどんアップさせていこう。

初期アビリティ

C・A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	※とつげき
CHA	力+20%
J・A	力J
	HPJ
	属性防御J
G・F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん
M・A	炎魔法精製
	※弾薬精製

アビリティチェック 「力+20%」、「HPJ」を最優先で修得。攻撃力を上げる「おうえん」もいいだろう。「とつげき」はあとで！

表の見方 技／攻撃の名称、エフェクト時間／G.F.が出現してから攻撃が終了するまでの時間、属／攻撃の属性、入手場所／G.F.の入手場所、ワンポイント／ジャンクションに関するワンポイントアドバイス、C・A／コマンドアビリティ、CHA／キャラアビリティ、J・A／ジャンクションアビリティ、G・F／G.F.アビリティ。

新たに2体のG.F.が判明!

「FF」シリーズのファンにはおなじみのオーディンと、ニューフェイス、ディアボロスの存在が新たに判明！ この2体は一体どんな攻撃を見せてくれるのか、そしてどんなアビリティを持っているのか？ 気になるところだが詳細はまだナイショ。ただ、すでに公開されている5体のG.F.共々、キミの戦いに協力してくれるのは間違いない！



オーディン
［技:斬鉄剣］



ディアボロス
［技:闇よりの使者］

公開されている5体のG.F.

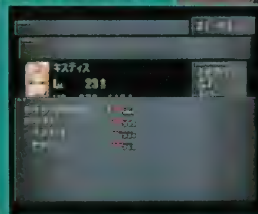
G.F.	技	属
リヴァイアサン	大海嘯	水
ケルベロス	反撃の狼煙	―
ブラザーズ	兄弟仁義	地
パンデモニウム	暴風圏突入	風
アレクサンダー	聖なる審判	聖

CHECK POINT イフリートとシヴァの関係

G.F.同士の間に微妙な関係があることがわかったぞ。その一番顕著な例がイフリートとシヴァだ。この2体のG.F.のうち、どちらか一方との相性を上げると、もう一方との相性がダウン！ 相反する属性を持つG.F.は一緒にジャンクションしないように。



▲相性が下がると、召喚してもなかなか出てきてくれないのだ。



◀シヴァとの相性を上げただけでイフリートとの相性が自動的にダウン！

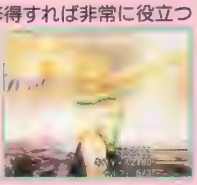


奏でる竪琴は聴く者を黙らせる!

セイレーン

技	サイレントヴォイス		
エフェクト時間	26秒	属	無
入手場所	ドール電波塔のボス、エルヴィオレからドロー		
ワンポイント	サポートメインのキャラにはコレ！		

竪琴から流れる妖艶な音色で敵全体にダメージ＋沈黙の効果。修得すれば非常に役立つサポート系のアビリティがそろっている。支援をさせたいキャラに渡そう。



▶魔法を多用してくる敵に対して非常に効果的なのだ。

初期アビリティ

C・A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	※ちりょう
CHA	魔力+20%
J・A	魔力J
	ST防御J
	ST防御J×2
G・F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん
M・A	生命魔法精製
	ST薬精製
	道具精製
P・A	隠しポイント発見

アビリティチェック 「隠しポイント発見」、「道具精製」、「ちりょう」など修得したいアビリティは山盛り。APをガンガン稼ごう。



光のバリアで味方を守る!

カーバンクル

技	ルビーの光		
エフェクト時間	21秒	属	―
入手場所	デリングシティのボス・シュメルケからドロー		
ワンポイント	パワータイプのキャラ能力をさらに増幅！		

額のルビーから光を放ち、味方全体にリフレクの効果。「カウンター」のように攻撃をサポートするアビリティがあるため、単体よりも複数ジャンクションで真価を発揮するG.F.と言える。イフリートとのコンビがベストだろう。



▲いきなりデリングシティでの対イデア戦で役立つ！

初期アビリティ

C・A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
CHA	体力+20%
	※カウンター
J・A	体力J
	HPJ
	魔力J
	ST防御J
	アビリティ×3
G・F	GFHP+10%
M・A	回復薬精製

アビリティチェック イフリートとの同時ジャンクションを考え「カウンター」、「体力+20」、「ST防御J」の順に修得させるのがベスト。かなり活躍してくれるのだ。

アビリティ特性を把握しよう

今回の5体のG.F.が持っている初期アビリティの名称、そのアビリティを修得(Complete!)するのに必要なAP、具体的な効果を表にまとめてみた。細かくチェックして役立ててほしい。ちなみに必要APのところに「―」とあるのは、すでに修得済みのものであることを表している。

	名称	必要AP	解説
C・A	まほう	―	魔法が使用できる
C・A	G.F.	―	G.F.を召喚できる
C・A	ドロー	―	魔法がドローできる
C・A	アイテム	―	アイテムが使用できる
C・A	カード	40	敵1体をカードに変えることができる
C・A	※しのせんこく	60	敵1体に「死の宣告」を与える
C・A	※とつげき	60	味方全体にバーサク、プロテス、ヘイストの効果
C・A	※ちりょう	100	味方1体にエスナの効果
CHA	魔力+20%	60	キャラの魔力を20%増やす
CHA	精神+20%	60	キャラの精神を20%増やす
CHA	力+20%	60	キャラの力を20%増やす
CHA	体力+20%	60	キャラの体力を20%増やす
CHA	※カウンター	200	物理攻撃を受けたとき、自動的に反撃する
J・A	HPJ	50	HPに魔法をジャンクションできる
J・A	体力J	50	体力に魔法をジャンクションできる
J・A	魔力J	50	魔力に魔法をジャンクションできる
J・A	精神J	50	精神に魔法をジャンクションできる
J・A	力J	50	力に魔法をジャンクションできる
J・A	属性防御J	100	属性防御に魔法をジャンクションできる
J・A	ST防御J	100	ST防御に魔法をジャンクションできる
J・A	ST防御J×2	130	ST防御のジャンクション場所を2カ所に増やす
J・A	アビリティ×3	―	アビリティをセットできる場所を3カ所に増やす
G・F	召喚魔法+10%	40	G.F.召喚時の効果を10%増やす
G・F	GFHP+10%	40	G.F.のHPを10%増やす
G・F	おうえん	10	G.F.のダメージを増大できる（P.25参照）
M・A	雷魔法精製	30	雷系の魔法が精製できる
M・A	冷気魔法精製	30	冷気系の魔法が精製できる
M・A	炎魔法精製	30	炎系の魔法が精製できる
M・A	※弾薬精製	30	弾薬アイテムが精製できる
M・A	生命魔法精製	30	回復系の魔法が精製できる
M・A	ST薬精製	30	ステータス異常を起こす魔法が精製できる
M・A	道具精製	30	特定のアイテムから道具が精製できる
M・A	回復薬精製	30	特定のアイテムから回復薬が精製できる
P・A	隠しポイント発見	40	見えないセーブポイントとドローポイントが見える

表の見方 M・A／メニューアビリティ、P・A／パーティアビリティ、アビリティ名の前に※印があるものは、G.F.が一定レベルに達しないとアビリティのリストの中に表示されません。

Magic 魔法リスト

今回の攻略範囲に登場する６種類の攻撃魔法、４種類の回復魔法、そして12種類の補助魔法の効果を徹底チェック！ ジャンクション時の効果も、併せて掲載していくぞ。また魔法に関する役立つ情報や入手方法などもフォローしているので、そちらもしっかり目を通しておくこと。魔法の詳細な情報を頭に叩き込んで効率よく活用していこう。

魔法は基本的に敵、味方1人にしか効果がない！

大部分の魔法は、敵または味方１体にしか使うことができない。そのため複数の敵が現れたとき、また味方全員のＨＰを同時に回復させたいときなどは、困ることになる。『Ⅷ』の魔法は、実際に使う場合の重要性が３、そしてジャンクションに利用する場合の重要性が７。このくらいの比重で考えていくのが適切だろう。今回は魔法だけに頼った戦法は通用しないのだ。



▶魔法はジャンクションして使うのがメインになる。



◀ただし回復、治療魔法の使用頻度はかなり高い。

1人が持てる最大数は100個

魔法は右に紹介した入手方法で、手に入れることができる。ただし１種類の魔法につき持てる数は100個！ それ以上は持てないので、いっぱいになったらほかのキャラに分けるなどしよう。



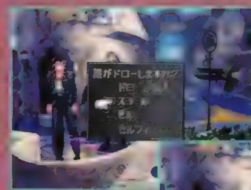
▶100個になると、それ以上もうドローすることはできない。

入手方法

その1 建物やダンジョン内のドローポイントで入手

ドローポイントとは魔法の吹き出し口のようなもの。建物やダンジョン内にあることが多く、それを調べることで魔法をドローして手に入れることができるぞ。ただしG.F.をジャンクションして、さらにコマンドアビリティ「ドロー」をセットしておかないと、ドローできないので注意！ 手順を踏んで確実に魔法をゲットしよう。







その2 敵からドローして入手！

戦闘中に敵からドローする場合にも、コマンドアビリティ「ドロー」をセットしておく必要がある。ドローポイントとの大きな違いは、１種類の最大数、100個になるまでドローし続けることができるということ。根気さえあれば、最初の戦闘で、100個にできるのだ。









さらに魔法精製で入手することも

攻撃魔法

敵にダメージを与える魔法。ライブラの魔法で敵の弱点を探り、効率よく攻撃を加えていくのがいいだろう。ちなみに効果対象は、すべて敵１体だ。

名称	効果	ジャンクション時の効果
ファイア	炎ダメージ（効果：小）	力や魔力を上げる効果が高い 属攻・属防につけると「炎」の効果が得られる
サンダー	雷ダメージ（効果：小）	力や魔力を上げる効果が高い 属攻・属防につけると「雷」の効果が得られる
サンダラ	雷ダメージ（効果：中）	力や魔力を上げる効果が高い 属攻・属防につけると「雷」の効果が得られる
ブリザド	冷気ダメージ（効果：小）	力や魔力を上げる効果が高い 属攻・属防につけると「冷気」の効果が得られる
ウォータ	水ダメージ（効果：小）	力や魔力を上げる効果が高い 属攻・属防につけると「水」の効果が得られる
エアロ	風ダメージ（効果：小）	力や魔力を上げる効果が高い 属攻・属防につけると「風」の効果が得られる

回復・治療魔法

ＨＰを回復させたりステータス異常を治療する魔法。アンデッド系のモンスターにはケアルでダメージを与えられるし、レイズを使えば一撃で倒せる。

名称	効果	ジャンクション時の効果
ケアル	HPを回復（効果：小）	HP、体力を上げる効果が高い
ケアルラ	HPを回復（効果：中）	HP、体力を上げる効果が高い
レイズ	戦闘不能を回復	体力、精神を上げる効果が高い 属防につけると全属性の効果が得られる
エスナ	ステータス異常を治療	体力、精神を上げる効果が高い（※１）

補助魔法

間接的に作用（キャラにかけるなど）して戦いをバックアップする魔法。プロテスやシェルの魔法は効果時間が長めでかなり使い勝手がよい。特にボス戦では重宝するので使っていこう。またライブラの魔法を使って敵のステータスを探るのも大事！



名称	効果	ジャンクション時の効果
デスペル	補助魔法の効果を消去	体力、精神を上げる効果が高い S防御につけると「ドレイン」の効果が得られる
プロテス	物理攻撃ダメージ半減	体力を上げる効果が高い 属防につけると全属性の効果が得られる
シェル	魔法攻撃ダメージ半減	精神を上げる効果が高い 属防につけると全属性の効果が得られる
ダブル	魔法を２連続で使える	力を上げる効果が高い
ブライン	暗闇の効果	魔力、精神を上げる効果が高い S攻・S防につけると「暗闇」の効果が得られる
スリプル	睡眠の効果	魔力、精神を上げる効果が高い S攻・S防につけると「睡眠」の効果が得られる
サイレス	沈黙の効果	魔力、精神を上げる効果が高い S攻・S防につけると「沈黙」の効果が得られる
ブレイク	石化の効果	魔力、精神を上げる効果が高い S攻・S防につけると「石化」の効果が得られる
バーサク	自動的に「たたかう」	力、魔力を上げる効果が高い S攻・S防につけると「バーサク」の効果が得られる
レビテト	浮遊の効果	体力、精神を上げる効果が高い 属防につけると「地」の効果が得られる
ゾンビー	ゾンビになる	体力、精神を上げる効果が高い S攻・S防につけると「ゾンビ」の効果が得られる
ライブラ	敵の能力を見極める	特に効果なし

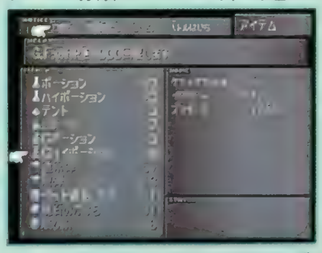
※１）S防につけると「毒」「暗闇」「沈黙」「バーサク」「睡眠」「カーズ」「スロウ」「ストップ」「混乱」の効果を得られる。

Item アイテムリスト

今回の攻略範囲に登場する49種類のアイテムの効果を紹介だ。『ＦＦⅧ』では魔法の使用回数が無限に近い(敵からドローすればタダでいくらでも手に入る)のでアイテムの必要性は少々薄れているかも。でもアイテムは、いざというときに役立つ手堅いモノ。特に回復・治療系のアイテムは、ひと通り買いそろえておけば助かる場面がきっとあるはず。持っていても邪魔にはならないので、ショップを見かけたら購入しよう。

アイテムの種類を表すマークについて

ゲーム中に登場するアイテムは、その種類や用途などによって分類されている。それぞれ専用のアイコンが名前の前に付けられているので、その系統はひと目で判別できるだろう。ただし、「そのほか」だけは、同じアイテムに分類されていても、用途などがかなり違う。例えばレンタカーの燃料や、ステータス異常を引き起こすもの、さらにキスティスが青魔法を覚えるためのキーアイテムなども含まれているのだ。中には重要なアイテムも含まれているので、１つずつ確認してみよう。



▲マークが付いているので、ひと目でどの系列のアイテムかがわかるのだ。



回復・治療

ＨＰを回復させたり、ステータス異常を治療したりするアイテムは、このマークで表されているぞ。



弾 薬

アーヴァインが特殊攻撃で使用する弾薬のマーク。ゼロにならないように、減ったら補充しよう。



全体回復

味方全体のＨＰを回復させるアイテムのマーク。これはフィールドや、セーブポイントで使用可。



本

多種に及ぶ本を表すもの。入手したら、アイテム欄で選択して読んでみよう。新発見があるかも！



ガーディアン・フォース

Ｇ.Ｆ.専用アイテムのマーク。Ｇ.Ｆ.のＨＰを回復させるものもあるのでぜひ購入だ。

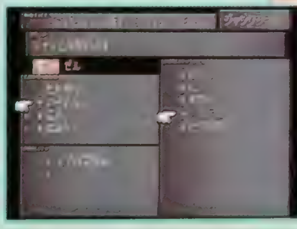


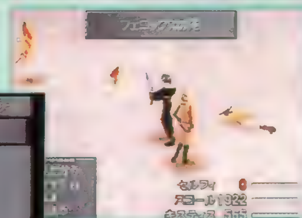
そのほか

このマークのアイテムは、いろ〜んな種類のものがある。たまにはアイテム欄で内容を調べてみよう。

ジャンクションのコマンドアビリティで「アイテム」を選択していないと、戦闘中にアイテムを使うことはできない！

戦闘時にアイテムを使うには、Ｇ.Ｆ.や魔法を使うのと同様、コマンドアビリティの「アイテム」をセットしておく必要がある。セットの手順は、メニュー画面で「ジャンクション」を選び、そのあとセットしたいキャラを選択、そして「アビリティ」を選択し、最後にコマンドアビリティの「アイテム」をセットすればＯＫ(Ｇ.Ｆ.をジャンクション済みの場合)。戦闘でも使ってみよう。





◀▲アイテムを戦闘で使用したときの効果をチェックしてみると、意外な発見があるかもしれない。ひと通りのアイテムを使ってみよう。

回復アイテム以外は基本的にモンスターを倒して入手！

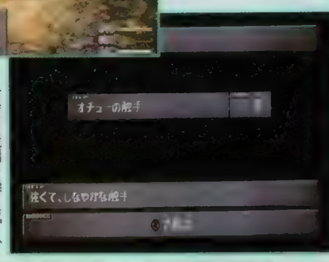
戦闘で敵を倒すと、戦闘終了後にアイテムを拾うことがあるぞ。大部分の希少アイテムは、そういう形で入手できることが多いのだ。またそういった希少アイテムを持っている敵は出現率が低い場合が多い。世界の隅々まで歩き回って珍しいアイテムをコレクションだ。



▲一部を除く回復、治療アイテムはショップで購入することができる。いざというときのために準備しておこう。



◀戦闘で敵を倒すと、その敵がアイテムを落とす場合がある。誰が何を落とすかは、自分で確かめてみよう。



▶何度も戦闘を繰り返し、キミ自身でレアなアイテムを捜してみよう。

アイテム一覧

今回紹介できる49種類のアイテムを一挙大公開。ちなみに表の「種」はアイテムの種類のことで、「回」は「回復・治療」、「全」は「全体回復」、「G」は「ガーディアン・フォース」、「弾」は「弾薬」、「他」は「そのほか」のことです。

種	名称	価格	効果
回	ポーション	100	味方１人のHPを200回復する
回	ハイポーション	500	味方１人のHPを1000回復する
回	フェニックスの尾	500	味方１人の戦闘不能を回復する
回	エリクサー	―	味方１人のHPを完全回復し、ステータス異常を治療
回	毒消し	100	毒のステータス異常を治療する
回	目薬	100	暗闇のステータス異常を治療する
回	金の針	100	石化のステータス異常を治療する
回	山彦草	100	沈黙のステータス異常を治療する
回	聖水	100	ゾンビ、カーズの状態異常を治療する
回	万能薬	1000	味方１体のステータス異常を治療する
全	テント	1000	味方全員のHPを完全回復、ステータス異常を治療
全	コテージ	1800	味方全員とG.F.のHPを完全回復しステータス異常を治療
全	ペットハウス	1000	すべてのG.F.のHPを回復する
G	Gポーション	200	G.F.のHPを200回復する
G	Gハイポーション	600	G.F.のHPを1000回復する
G	Gリターナー	500	G.F.を戦闘不能から回復する
G	忘れ草	1000	G.F.のアビリティを消去する
G	魔法の書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「まほう」を覚えさせる
G	G.F.の書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「G.F.」を覚えさせる
G	ドローの書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「ドロー」を覚えさせる
G	アイテムの書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「アイテム」を覚えさせる

種	名称	価格	効果
弾	通常弾	20	通常の弾（アーヴァインが使用）
弾	散弾	40	敵全体を攻撃できる弾（アーヴァインが使用）
本	ペット通信１号	1000	愛犬アンジェロが覚える「アンジェロストライク」が載っている
本	ペット通信２号	1000	愛犬アンジェロが覚える「アンジェロリカバー」が載っている
本	格闘王００１	1000	ゼルのための雑誌。「ドルフィンブロウ」が載っている
本	月刊武器３月号	1000	武器研究の雑誌。標準装備の武器の解説が載っている
本	月刊武器４月号	1000	読めばスコール、ゼルの武器を１ランク上のものに改造できる
他	燃料	3000	レンタカーの燃料
他	クモの糸	―	キスティスが青魔法「超振動」を覚える
他	サンゴのかけら	―	キスティスが青魔法「電撃」を覚える
他	ブラックホール	―	キスティスが青魔法「デジョネーター」を覚える
他	水の水晶	―	キスティスが青魔法「アクアブレス」を覚える
他	鉄球	―	重力の力を持つ、重たい鉄の弾
他	眠り粉	―	眠りを誘う粉
他	ゾンビパウダー	―	ゾンビのステータスを含んでいる粉
他	沈黙の粉	―	沈黙の効果を秘めた粉
他	毒の牙	―	回復力を持ったドラゴンの牙
他	コカトリスの羽	―	石化のパワーを秘めている羽
他	恐竜の骨	―	巨大な恐竜の骨
他	風切りの羽	―	飛行系モンスターの羽
他	サカナのヒレ	―	海に住むサカナの前ヒレ
他	オチューの触手	―	強くてしなやかな触手
他	とがった爪	―	先が尖った長い爪
他	ネジ	―	武器の改造に使用するもの
他	魔石	―	魔法の力を持つ石
他	魔石のかけら	―	魔法の力を持つ石のかけら
他	魔導石	―	強力な魔法の力を持つ石
他	命の指輪	―	生命力を封じ込めた指輪

ストーリー編

SeeD実戦ファイル

ストーリー攻略ついに開始!! 今回は、D-SC1のすべて、魔女暗殺計画までを完全サポート。ゲームを始める前に、まずはキャラの関係と世界情勢をしっかり頭に入れれよう!

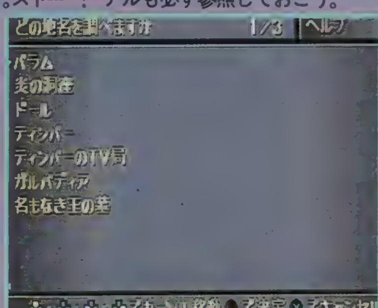


ワールドマップ&キャラク



『FFVIII』を楽しむための用語解説

ガーデン、SeeD、魔女など、「VIII」には、その世界観を理解する上で、覚えておかなければならない重要な語句がいくつも存在する。ストーリー編に入る前に、ここでは、序盤で特に覚えておきたい重要なキーワードをいくつかピックアップして、詳細に解説していくぞ。これらの用語解説は、ゲーム中のチュートリアルで見ることもできる(ゲーム中重要な語句が出てきた場合、メッセージが青色で表示される)。しかもゲームの進行に合わせて項目が増えていくので、ゲーム中何かわからない言葉が出てきたら、チュートリアルも必ず参照しておこう。



●ガーデン

6~19歳の男女が集まり、集団生活をしながら兵士としてのノウハウを学んでいる兵士養成学校。現在、バラム、ガルバディア、トラビアの3カ国に存在している。各国の政府や軍とは直接の関係はなく、卒業生はガーデン幹部と各国軍の交渉によって強制的に配属先が決定される。ここの卒業生ともなると、優秀な指揮官として迎えられるが、必ずしも希望の国の軍に配属されることはない。また、ガーデンを卒業するには厳しい卒業試験に合格しなくてはならない。

●SeeD

各国の依頼を受けてガーデンから派遣される特殊部隊。隊員の能力は高く、通常のガーデン卒業生とはケタ違いの戦闘能力を有している。優秀なガーデ

ター相関図!!

『FFⅧ』の人間関係



ンの生徒は卒業試験のかわりにＳｅｅＤ入隊試験を受けることが可能だが、合格するのは困難。ＳｅｅＤの任務は、護衛から暴動鎮圧まで、国や地域を問わずあらゆる戦闘行為に派遣される。

●魔女

遥か古代より、何らかの理由で選ばれる継承者に力だけを受け継いで世代交代を続けてきた存在。強大な力を持つが、その力を悪しき方向に使った魔女も多く、人々の心には「悪しき者」というイメージが強い。しかし、歴代の中では善意を持った魔女もいたようだ。ここ近年は身を隠していたが、突然現在の継承者が人々の前に姿を現す。それがガルバディアと手を組んだ、魔女イデアである。

●電波障害

17年前の災害以来、あらゆる周波数帯に流れるノイズで電波通信は実用に適さないものになった。実際は電波通信も可能だが、現在はケーブル通信が発達したためほとんど使われていない。なお、ノイズの原因は不明。

●ガルバディア

デリング大統領が支配する西に位置する軍事大国。その影には魔女の存在がある。国内は鉄道網が発達しており、ほとんどの地域に列車で行くことが可能。

●バラム

ドール公国の領土から、戦乱のどさくさに独立した公国。建国以来戦乱もなく、比較的平和な情勢が続いている。

●ドール

海岸に面した小国家。リゾート地として人気が高く、各国の富豪の別荘が建ち並ぶ。世界唯一の電波塔を狙われ、ガルバディアの侵攻を受ける。

●ティンバー

周囲をゲージで囲まれた小さな街。かつては１つの国だったが、ガルバディアに占領され、現在はガルバディア領となっている。貴重な資源アルカイックガスが豊富に取れるが、これがガルバディアの侵略を招くことになる。

●デリングシティ

美しい石作りの建築物が建ち並ぶガルバディアの首都。近代的な軍事国家だが、人々の生活は昔ながらの古風な雰囲気。町中に軍事施設はほとんどない。

●[illegible]

国の大部分が雪に覆われた北の大国。厳しい寒さのため、住人はほとんどいない。その住人も大半がトラビア・ガーデンの生徒とその関係者である。



いよいよ本編突入!!

この攻略ページを有効に活用するためには…？

本編の攻略に入る前に、ここからのページを読むうえでの注意点をあげておこう。

POINT 1 「行動チャート」は行き詰まってから見よう!

先に見るとゲームの楽しさが半減してしまうぞ。ただし、黒く示してある「ジャンクションチェンジ」（P.25参照）には要注意!!

POINT 2 攻略ポイントは必ず読もう

オレンジ色の文字で項目立てされているものは、そのエリアの重要な攻略ポイント。じっくり読んでからプレイするようにしよう。

POINT 3 移動はマップを見ながら効率よく

この「ＦＦⅧ」はキャラクターの行動範囲がとても広い。だがマップをよく見て移動をしていけば、ムダなくゲームを進められるぞ。

POINT 4 遊び尽くしたい人は「やり込みチェック!!」

ストーリーを進めるうえでは重要ではないが「ＦＦⅧ」を遊び尽くしたい！という人向けの楽しい小ネタがコレ。ぜひ、試そう。



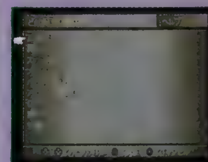
"トレーニング"中に、額にケガを負った主人公・スコール……物語は「ガーデン」と呼ばれるSeeD（傭兵）養成学校の生徒である彼が、保健室で目覚める場面から始まる……。

バラム・ガーデン～炎の洞窟

➔バラム・ガーデン➡炎の洞窟➡バラム・ガーデン

▶AREA POINT

バラム・ガーデンは、今後のストーリーにおいても重要拠点となる場所。どこに何があるのかをしっかり把握しておこう。また、この序盤のうちにチュートリアルでゲームの基本を学習しておくことも必要。「ＦＦⅧ」を存分に楽しみたいなら"絶対"だぞ。



◀「ヘルプ」の項目から読むのがオススメ。

行動チャート

1. 保健室を出たら、キスティスと渡りろうかを手前に進む
2. 教室の自分の席で、G.F.の登録確認をする
3. G.F.をスコールにジャンクションさせる
4. 生徒たちと話しているキスティスに話しかける
5. エレベータで１階へ
6. 正門でキスティスに会い、ワールドマップへ
7. ワールドマップを東に行き、炎の洞窟へ
8. 洞窟前で２人の教師と話したあと洞窟内へ
9. 洞窟奥でイフリートを倒す
10. 入口に戻り、２人の教師と話す
11. バラム・ガーデンの学生寮に戻る

バラム・ガーデン

まずはG.F.をジャンクションせよ!……Ⓐ

「ＦＦⅧ」は、Ｇ.Ｆ.（召喚獣）をジャンクション（装備）しなければ何も始まらないゲームといっていい。ジャンクションするにはまず、マップ内Ⓐの自分の席で「学習用パネル」を起動し（右の写真）、Ｇ.Ｆ.の登録確認をする必要がある。キスティスに話しかける前に実行し、そのままＧ.Ｆ.をジャンクションしよう。P.20～21の「ジャンクションシステム基礎編」の通りにやれば簡単だぞ。



▲ここで✚キーを右に入れ、◎ボタンを押そう。

2階ろうかで女の子とぶつかると？……Ⓑ

キスティスから正門前へ来るようにいわれ、教室を出て廊下の角を曲がろうとすると、Ⓑで１人の女の子とぶつかる。転校生らしきこの女の子の「ここのガーデン案内して」のお願いに、「ああ、わかった」と答えてホールに行くと、スコールが「行き先板」を使って案内をすることになる。プレイヤーにとっても、ガーデンを知る絶好の機会だぞ。

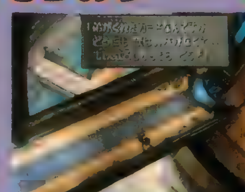




◀▲この「行き先板」は、場所を選んで決定すれば、一瞬でその場所へ行けるというスグレモノ。

男子生徒からカードをもらおう……Ⓒ

Ⓒには、１人の男子生徒が立っている。ここで彼に話しかけるとカードを７枚もらえるぞ。序盤のカード対戦は、この７枚が基本となるので、必ずもらっておこう。ちなみに、すべての人とカードで勝負できるわけではない。対戦をしようとしても、のってこない人には、何度□ボタンで話しかけてもムダだぞ。



◀女の子とぶつかったあと、すぐにもらいに行こう。

学生寮ではHP回復も可能!‥Ⓓ

学生寮では、セーブポイントでのセーブのほかに、ＨＰの回復も可能。自室のベッドを調べれば、「休む」ことができるのだ。Ｇ.Ｆ.のＨＰやステータス異常も回復できるぞ。



2つのドローポイントで魔法をドロー!

ガーデン内では、図書館と正門の手前にある「ドローポイント」で、魔法をドローする（吸い取る）ことができる。P.21の３と４を読んで、ぜひ、この魔法をジャンクションしてみよう。





▲ドロー：エスナ

▲ドロー：ケアル

マップの見方

マップ内の㋝はセーブポイント、㋣はドローポイントの意味（写真外にドローできる魔法の名前を表示）。Ⓐ、Ⓑや❸、❹、❶、❷などのマークは、イベントなどが起こる場所や部分をそれぞれ表している。これらは、重要な攻略ポイントとして取り上げて説明してあるので、対応したマークがあるところを参照してほしい。

FFVIII やり込みチェック!!

校庭で女の子が誘惑してくる!?

校庭に行くと、女の子にバンドをやろうと誘われ、さらに[illegible]前に行き話しかけると「学園祭実行委員になろうよ」」と誘われる。ここでの選択は[illegible]に関係があるのかも？



学生食堂でサイファーたちと話せる

学生食堂では、クラスメートのサイファーと風神、雷神といった風紀委員の面々と話すことができる。3人とも今後のストーリーで重要な役割を担うので、よ～く覚えておこう。それと、パンを買いそびれて帰っていく男子生徒も中心的な登場人物の1人。気づいた？





◀▲3人の[illegible]

PICK UP!【バラム・ガーデン訓練施設】

まさに"訓練"になる強敵ばかり!



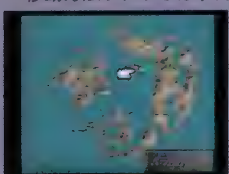




ワールドマップ(バラム・ガーデン~炎の洞窟)

ワールドマップの移動方法を覚えよう

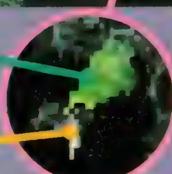
ワールドマップに出たら、セレクトボタンを押して全体マップを表示させよう。あとは右の移動例どおりに進めば、ワールドマップでの移動方法がわかるはずだ。



▲セレクトボタンを押すごとに、全体マップが3種類に切り替わる。

ワールドマップ画面





方向表示

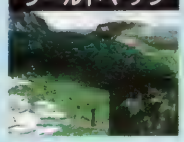
画面で見えている方向。L1、R1で、左右に向きを変更できる。

キャラや乗り物が向いている方向。✚キーでその向きを変更可能。

移動例　さあ、炎の洞窟へ行ってみよう!!

①画面を東の方向に向かせる

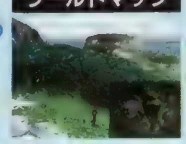
R1を押し続けて、緑の部分(画面)を東の方向に向かせる。森の向こう側に黒い穴があいているのが見えるはず。





②✚キー上でそのまま直進する

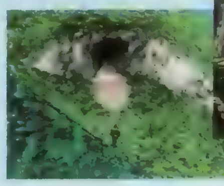
画面奥に向かって進む感じで、✚キーを上に入れて直進。方向表示は、緑の部分と白い線とが重なった形となる。





③森を抜けてすぐに到着!!

これまでの「FF」シリーズ同様、森も突っ切ることができるぞ。森を抜ければ、炎の洞窟はもうすぐそこだ。そして穴に近づくと……。





◀▲無事に到着。ワールドマップでは全体マップが頼りだ。

キスティスにもG.F.をジャンクションせよ!

ワールドマップに出る前には、必ずキスティスにもG.F.をジャンクションさせよう。パーティキャラにもG.F.をジャンクションさせないと、戦うことさえ満足にできないぞ。覚えておこう!!



▶新たなキャラがパーティに加わったら必ずジャンクション!



◀ジャンクションをしてないと「たたかう」コマンドのみ……。

線路&道路上ではエンカウントしない!

覚えておくと絶対お得な移動法がコレ。線路と道路の上を移動しているときには、モンスターとエンカウント(遭遇)しないのだ。あえてエンカウントを避けたい場合には、意識して利用するといい。



▶線路上にいると列車が来ることも! でも、ひかれません。



◀アナログスティック(左)を使えば、うまく移動できるはずだ。

マップ上ではいつでもセーブ可能!

「セーブポイントが少ない」と思っているキミに耳寄りな情報。ワールドマップ上では、いつでもセーブが可能なのだ。セーブポイントは近くにないが、ワールドマップには簡単に出られそう……といった場合にとても重宝する。



▲ダンジョンや街の入口などで使うのが基本。そこからやり直しが効くぞ。

MONSTER DATA(データ)の見方



MONSTER DATA ▶訓練施設

グラット



HP	弱点
335	炎:△
436	
560	

ドローできる魔法	落とすアイテム
スリプル サイレス	眠りの粉、沈黙の粉、????

攻撃間隔が短いうえに「催眠ガス」など、イヤな攻撃もしてくる。複数で出てきたときは逃げたほうが吉。

炎の洞窟

制限時間は何分がベストか?



▲洞窟内へは試験が終わったら、再び自由に入ることが可能。ドローをしまくりたい人にオススメ。

時間制限イベントとなっている「炎の洞窟」。ここは、洞窟に入ってから奥にいるイフリートを倒し、また入口に戻ってくるまでの制限時間を4種類のうちから選べるが、ちょうど手頃なのは20分。40分でもストーリーに変化はないが、SeeDレベルに影響がありそう……。

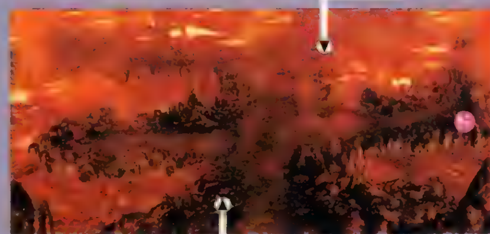
イフリートにはシヴァを使え!……A



▲シヴァを連続で召喚! もう1人は攻撃回数の多さを考えると、ケツァクウァトルよりもブリザドのほうが有効。倒せば、イフリートがG.F.になるぞ!!

ゲーム最初のボスとなるイフリートは、通常攻撃では、短時間で倒せない。1人がシヴァの「ダイアモンドダスト」、残る1人がブリザド、というように、弱点である冷気属性で攻めていくのが、最速の攻撃パターンだ。





◀ドロー:ファイア



PICK UP!【単位取得試験 炎の洞窟】

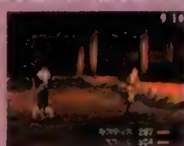
10分以内でクリアする方法伝授!!



①とにかく◎ボタン連打!!



②ザコ戦は逃げろ!



③「おうえん」を覚えろ!





▶訓練施設

アルケオダイノス



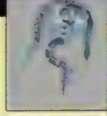
HP		弱点
10	13900	冷:
15	16075	
20	18400	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア、サンダー	恐竜の骨

イフリートよりも強い! ケアルを大量に持っていて、シヴァのレベルがかなり高くないと倒すのは困難。

▶バラム周辺

グヘイスアイ

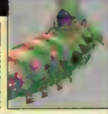


HP		弱点
10	275	炎:△
15	331	冷:×
20	400	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ブリザド、ケアル、ライブラ	魔石のかけら

まさに序盤のドロー専用モンスター。攻撃力も低いので、ケアルとブリザドを中心にドローしまくろう。

ケダチク

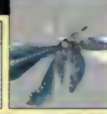


HP		弱点
10	340	冷:
15	475	炎:△
20	640	

ドローできる魔法	落とすアイテム
サンダー、ケアル	クモの糸

攻撃間隔が短く、やっかいな敵だが、ケアルをドローし「はなつ」で回復すれば倒されることはない。

バイトバグ

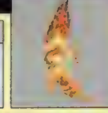


HP		弱点
10	170	冷:
15	215	
20	270	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア、ライブラ	魔石のかけら

このモンスターも、序盤のうちは攻撃力が低い。ドロー向きだがケアルを持っていないのが難。

フォカロル



HP		弱点
10	425	雷:
15	593	地:
20	800	水:▼

ドローできる魔法	落とすアイテム
ブリザド、スリプル、ライブラ	サカナのヒレ

他のモンスターより多めにAPが稼げるオイシイ敵。ダメダメな攻撃力のわりに、HPが多いのが面倒。

▶炎の洞窟

レッドマウス



HP		弱点
10	65	風:
15	98	
20	140	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ライブラ、サンダー	魔石のかけら、????

序盤最弱のモンスター。通常攻撃でも一撃で倒せるはず。試験終了後、サンダーをドローしにいくといい。

▶炎の洞窟

ボム

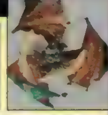


HP		弱点
10	400	冷:
15	490	風:△
20	600	炎:▼

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア	魔石のかけら、????

ほぼ、ブリザド一発で倒すことができる。攻撃法のなかではファイアが多少やっかい。速攻で倒せ。

ブエル



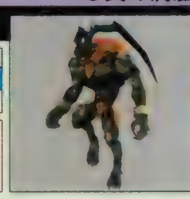
HP		弱点
10	85	風:
15	118	聖:
20	160	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア、サンダー、ブリザド	魔石のかけら、魔石

スコールのトリガーが決まれば、一撃で倒せるレベル。ただし、3つの魔法を使い分けてくる点に注意。

●炎の洞窟

BOSS イフリート



HP 10	HP 15	HP 20
1500	2175	3000

弱点	ドローできる魔法
冷:、炎:▼	ケアル、ファイア、ライブラ

落とすアイテム
Gリターナー、????

ジャンプしてからのパンチ攻撃には要注意だが、上で説明した攻撃法でいけば楽勝。とにかくシヴァだ!

FFVIII やり込みチェック!! 教室の女の子たちに戦績を聞こう!

洞窟から戻って教室に行き、教壇前の女子2人に話しかけると、倒した敵の



【弱点の記号】◎(非常に弱い)、◯(弱い)、△(やや弱い)、×(無効[まったく効かない])、▼(吸収[与えたダメージ分が敵のHPになり、逆に回復されてしまう])



炎の洞窟をクリアし、単位を取得したスコールは、SeeD選考の実地試験にのぞむことになる。任務内容は、ドール公国に侵入したガルバディア軍を排除すること。果たして？

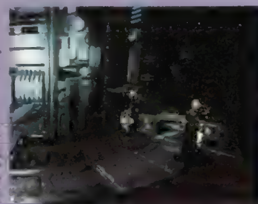
ドール公国～バラム街

➔バラム・ガーデン➡ドール公国➡バラム街➡バラム・ガーデン➡バラム街➡列車内

▶AREA POINT

ドール公国

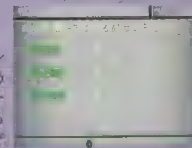
ドールの市街地は、行ける場所が制限されており、目的地となる電波塔までは1本道。ただし、その途中では何度もイベント戦闘が起こるので、常にパーティを万全の状態にしておくことが重要だ。また、ここでも時間制限イベントが発生する。次のページを必ずよく読んでおこう。



▶セーブポイントを見かけたら、必ずセーブしておこう

バラム街～バラム・ガーデン

バラム・ガーデンへ戻るとSeeD選考試験の合否発表やパーティなどのイベントが起こる。そのあとは、キスティスと訓練施設に行くイベントもあるので、その際には必ず彼女にもG.F.をジャンクションさせよう。なお、認定書の授与式が終わった直後にシド学園長に話しかけると、それまでの戦闘回数や逃走回数などがわかる「バトル計」がもらえるぞ。



▶「バトル計」による情報は、チュートリアルの項目の中にある「戦闘レポート」で確認することができるぞ

行動チャート

- 着替えてから学生寮を出てホールへ
- キスティス、シドの話を聞いたあと駐車場へ
- 車で道路を進み、バラム街へ行き船に乗る
- 船内で全員に話しかけたあと外の様子を見に行く
- ドールの海岸に着いたら、サイファー、ゼルにG.F.をジャンクション。その後、中央広場へ
- 中央広場の右上の通路を奥へ進み、ガルバディア兵と戦闘
- 戦闘後、サイファーと話す
- 画面が切り替わったらサイファーに2度近寄る。その後、サイファーを追って電波塔へ
- 電波塔でセルフィがパーティに加わる
- 崖を降りてセルフィと話す
- **ジャンクションチェンジ**
- 電波塔内に入り、リフトで2Fへ
- 電波塔復帰後、ビッグス、ウェッジ、エルヴィオレと戦闘
- 電波塔を出ると時間制限イベントが発生。X-ATM092から逃げつつ海岸へ向かう
- バラム・ガーデンに戻り、図書館前にいるサイファーと話す
- 2階の教室前へ
- 2階教室前にいるゼル、風神、雷神に話しかける
- 認定式が終わったらふたたび2階教室前へ
- 学生寮に戻ったら自室のベッドを調べ、着替えてからセルフィと話す
- パーティイベント
- 自室で私服に着替え、訓練施設前でキスティスに会う
- **ジャンクションチェンジ**
- 秘密の場所(P.34の訓練施設参照)へ向かう
- 秘密の場所のイベント終了後、訓練施設を出ようとすると戦闘イベントが発生
- 戦闘イベント終了後、学生寮の自室に戻る
- 朝、起きたら正門へ
- シド学園長の話が終わったらワールドマップへ出てバラム街へ
- **ジャンクションチェンジ**
- 駅の改札で切符を買い、列車に乗り込む
- 専用キャビンに入りゼルに近づく
- ラグナ編1へ

ドール公国

パーティが入れ替わったらジャンクションチェンジ!

ドールでのミッション中には、サイファーがパーティから抜け、代わりにセルフィが加わる場面がある。このときには当然、彼女にもG.F.をジャンクションさせなければならない。このようなメンバー変更のタイミングは今後、チャート内で「ジャンクションチェンジ」として示していく。要チェック！

G.F.「セイレーン」をドローせよ!

なんと、電波塔2階のボス〝エルヴィオレ〟からはG.F.「セイレーン」をドローできるぞ。この場面でしか入手できないので、戦闘開始直後に、必ずドローしよう！



▲1番下をドローすれば、「セイレーン」を獲得！

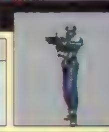
FFVIII やり込みチェック!! 制限時間ギリギリまで魔法をドローしまくれ？



時間制限イベントで登場するX-ATM092からは[illegible]のプロテ[illegible]をドローできる。[illegible]リドローしておいても損はな[illegible]

MONSTER DATA ▶ドール市街

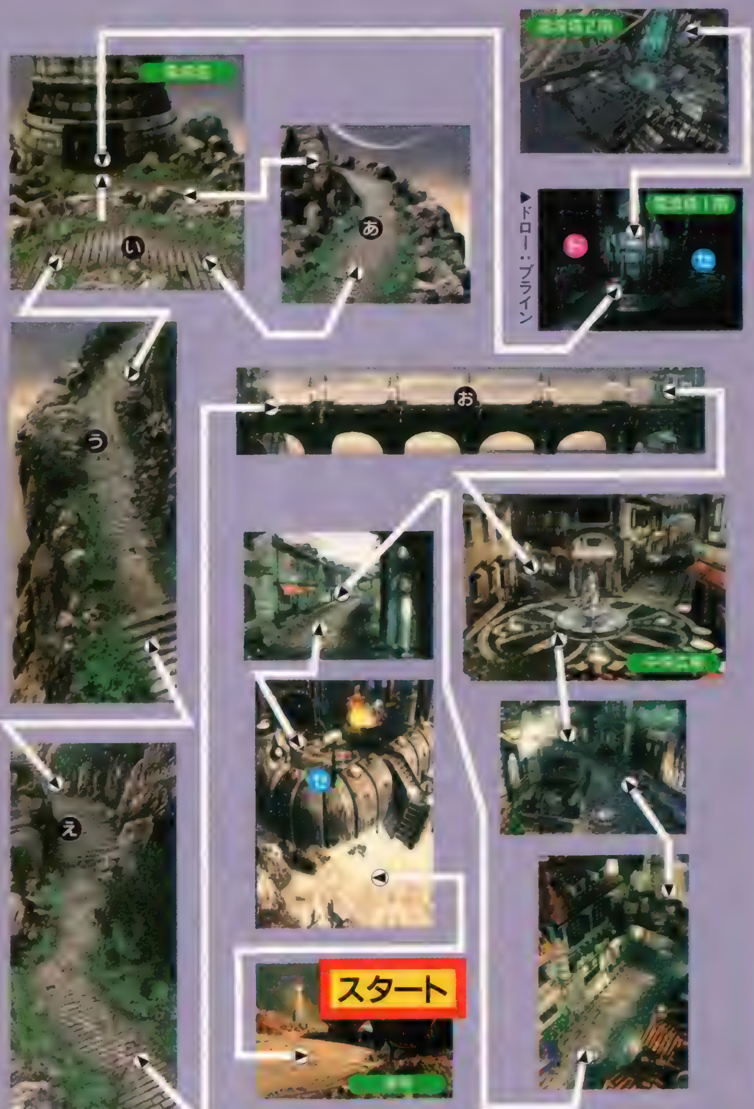
ガルバディア兵



HP		弱点
10	115	毒：
15	171	
20	240	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド ケアル	ポーション、通常弾、フェニックスの尾、

ドロー用の敵といっていい。ケアルを持っているので、自ら回復しながらドローし続けられるぞ。



PICK UP!【X-ATM092から逃げるイベント】

5分を切れ！ 最速クリア法伝授!!

電波塔2階での通信施設破壊後に起こる時間制限付きイベントで、重要なポイントとなるのは下の5ヵ所。この下の通りに行きすれば追いかけてくる敵を回避できるぞ。うまく逃げ切ると、5分以内に脱出へたどり着くことも可能なのだ。



Ⓐ月の見える山道

坂を少し下るとボスが現れて、スコールたちは自動的にⒶへ移動する。そこで1度画面が静止するので、あとは✚キーの下を押しっ放しにすればいい。



Ⓘ土手の上

このマップへと切り替わる前から✚キーの左を押し続け、左方向へ一気に駆け抜ければ回避できる。キーを押すのが遅れると、接触されてしまうぞ。



Ⓤ坂から階段へ続く道

まず、画面がスクロールし始めるまで⊗ボタンを押しながら歩く。画面がスクロールを始めた瞬間に、下方向へ一気にダッシュで駆け抜ければOKだ。



Ⓔ階段から坂へ続く道

なるべく蛇行しないように真っ直ぐ下へダッシュすればOK。ある程度進むと敵が現れるが、出現位置が少し離れているので、余裕で逃げ切れるはずだ。



Ⓞ街への橋の中央付近

まずは、左から4番目の街灯の位置までダッシュ。ここで敵は、スコールたちの行く手をはばむように右にジャンプしてくるので、すぐに左へ逃げよう（写真）。すると敵は、今度は左側に跳んでくる。そこで一気に右へ駆け抜ければ回避できる。



◀▲ボスが跳んだのを確認したら左へ。そして右へ！

▶ドール市街

エリート兵



HP		弱点
10	260	毒：△
15	350	
20	460	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド ライブラ	ポーション、散弾、 フェニックスの尾、

ガルバディア兵よりも少し強いレベル。それでも、3人の集中攻撃で倒せるので苦戦することはない。

▶電波塔

ハウリザード



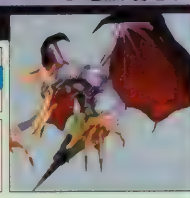
HP		弱点
10	85	なし
15	118	
20	160	

ドローできる魔法	落とすアイテム
サンダー ケアル	ネジ、 ????

直接攻撃やファイアを使って攻撃してくる。あまり強くないので、通常攻撃だけでも簡単に倒せる。

●電波塔2F

BOSS エルヴィオレ



HP 10	HP 15	HP 20
3300	4475	5800

弱点	ドローできる魔法
毒：×	サンダー ケアル ダブル セイレーン

落とすアイテム
エリクサー、コテージ、Gリターナー

G.F.「セイレーン」を必ずドローすること。基本的に3人連続のG.F.召喚で勝てるはず。

●電波塔

BOSS X-ATM092



HP 10	HP 15	HP 20
5770	6332	7020

弱点	ドローできる魔法
雷：△ 毒：×	ファイア ブリザド ケアル プロテス

落とすアイテム
なし

倒すことは不可能だが、HPがある程度減ると動きが止まる。上の攻略法なら、戦うのは最初の1回だけ。

▶電波塔

ヘッジヴァイパー



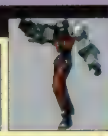
HP		弱点
10	1400	冷： 毒：▼
15	1850	
20	2400	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア ケアル	魔石のかけら

攻撃力が非常に高い。とくに、「まきつき」は威力が高いので、こまめにHPを回復すること。

▶電波塔2F

ビッグス

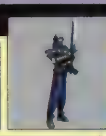


HP		弱点
10	705	なし
15	896	
20	1130	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド エスナ	なし

一定時間で戦闘から離脱するので、その前にできるだけ多くエスナをドローしておきたいところ。

ウェッジ



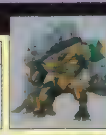
HP		弱点
10	640	毒：×
15	820	
20	1040	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド ケアル	なし

基本的な能力はガルバディア兵と同じで弱い。次のボス戦に備えてケアルをドローで補充しておくといい。

▶訓練施設（キスティスとの秘密の場所のイベント後に出現）

ラルド



HP		弱点
10	265	なし
15	388	
20	540	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー プロテス	なし

戦闘イベントでグラナルドと一緒に登場。ほとんど自らは攻撃してこず、G.F.一発で倒せることもある。

グラナルド



HP		弱点
10	1510	風：
15	1667	
20	1860	

ドローできる魔法	落とすアイテム
スリプル フライン シェル	魔導石

攻撃間隔が異常に長く、その攻撃もほとんどがラルドをつかんで落とすという大したことないもの。楽勝。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

バラム街

はじめての街…いろいろ回ってみよう!

ゲーム開始から初めての街となるバラム街。街に着いたら、まずはいろんな場所へ行ってみよう。街の中にはショップやジャンク屋などのお店もあるので、１度はのぞいてみることをオススメするぞ。また、人々と会話して情報を集めておくことも忘れずにやっておこう。



◀ちょっとしたイベントも見ることができる。



ショップ

ゲーム中で使用頻度の高いアイテムを売っている店。入手したアイテムを半額で売ることもできる。

品物リスト

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ポーション	100	万能薬	1000
ハイポーション	500	テント	1000
フェニックスの尾	500	燃料	3000
毒消し	100	通常弾	20
目薬	100	散弾	40
金の針	100	Gポーション	200
山彦草	100	Gリターナー	500
聖水	100		

ジャンク屋	各キャラが使う武器を改造してくれるお店。改造には特定のアイテムと、改造後の武器に応じた代金が必要。
ホテル	宿泊すると、キャラとG.F.のＨＰが完全に回復する。料金は100ギルで、部屋にはセーブポイントもある。
レンタカー	3500ギルを払って車を借りることができる。「クラシックカー」と「空色のバン」の２種類から選択可能。



列車内で突然、強烈な眠気に襲われたスコールたち。しかも驚くことに、３人ともまったく同じ内容の夢を見ていたのだ。ただの偶然なのか？　それとも……。

ラグナ編１ ～大統領誘拐作戦

➔ティンバーの森➔デリングシティ➔列車内➔ティンバー➔森のフクロウ・アジト

▶AREA POINT

この範囲では、ラグナ編１のスタート地点となるティンバーの森を抜けてしまえば、敵と戦うのは大統領誘拐作戦でのボス戦のみ。複雑な構造のマップもないので、行動チャートを見ながら、ストーリーをどんどん先に進めよう。





◀▲ラグナ編で登場する敵はヨワヨワだが、大統領誘拐作戦で戦うボスはかなりの強敵。十分注意すること。

行動チャート

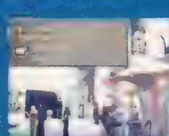
ラグナ編１

- ティンバーの森を奥へと進んだところにある車に乗り込み、デリングシティへ
- デリングシティに着いたら道沿いに進んで(P.47参照)ショッピングモールへ
- ガルバディアホテルに入り、ロビーの階段を降りてバーへ
- ホテルバーと部屋でのイベント終了後、スコール編へ
- ティンバーに着いて駅で男に話しかけられたら、「まだフクロウは～」を選択
- アジトの通路を奥へ進んで部屋に入り、リノアと会話後、もう一度リノアに話しかける
- ゼルたちがいる場所に戻って、右側の扉から作戦会議室へ
- 部屋の外に出てからワッツに話しかけ「ＯＫだ」を選択
- 大統領誘拐作戦実行
- “話し合い”に向かう前にリノアに話しかけ「ＯＫだ」を選択
- 戦闘イベント後、作戦会議をしているリノアに話しかける
- 作戦の実行部隊を編成
- **ジャンクションチェンジ**
- ワッツに話しかけ「ＯＫだ」を選択
- ティンバーに到着

FFVIII やり込みチェック!

スコールが写真家デビュー!?

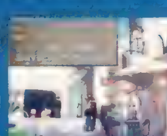
バラム駅前に行くと[illegible]カメラマン[illegible]の女性が立っていることがある。話しかけると撮影をやらないか、とスカウトされるぞ



▶[illegible]

カードクイーンと対決!

駅前にはカードクイーンと名乗る女性がいるので、[illegible]挑戦してみよう！



▶カードに関する情報が聞ける。

ゼルの家はここにあった

なんと、街の中でゼルの家を発見!! バラム街はゼルの故郷でもあるのだ。



▶ゼルの部屋には入れてもらえない

ラグナ編1（ティンバーの森～デリングシティ）

森を奥へと進み、車に乗ってデリングシティへ

ティンバーの森は完全な1本道。ラグナ編に突入したら、ひたすら奥へと進もう。森の一番奥には車が停車しているので、これに乗れば自動的にデリングシティまで行ける。なお、途中のドローポイントでは、ウォータをドローできるぞ。でも…この「ラグナ」って何者？



◀車には、隣接して○ボタンを押すと乗れる。

凱旋門下の地下水路へ行ってクリープスからレイズをドロー！

デリングシティ（マップはP.46～を参照）にある凱旋門の内部には、地下水路へと続くハシゴがある。この地下水路には、レイズをドローできるモンスター、クリープスが出現するぞ。レイズは今後の展開でとても役立つ魔法なので、できるだけ多くストックしておくといい。



◀この扉から凱旋門の中に入ることができる。

ロビーの階段を降りてホテルのバーに行こう！

ラグナ編1で、もっともわかりづらいポイントはホテルバーへの行き方。実はホテルのロビーの右側には階段があって、そこからバーへ行くことができるのだ。意外と見つけにくいので、下の画面写真を見て、階段の位置をしっかり確認してみてもらいたい。



◀このラグナが立っている場所が目印。

森のフクロウ・アジト

リノアとはここで再会する！

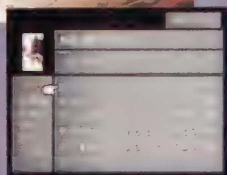
森のフクロウのアジトでは、昨夜バラム・ガーデンでのパーティで出会った少女リノアと再会することになる。なんと、今回スコールたちに課せられた任務は、レジスタンスのリーダーである彼女からの依頼だったのだ。ここではリノア、ゾーン、ワッツという森のフクロウの面々から、デリング大統領誘拐作戦の協力を依頼されたあと、一連のイベントが展開していくぞ。



◀スコールと再会したリノアは大喜び。



▶リノアはサイファーと知り合いだったことがわかる。



▶アンジェロも登場。名前変更も可能だぞ。

大統領との話し合いの前に装備、残りHPを確認せよ！

誘拐作戦が成功すると、デリング大統領が乗っている車両へ話し合いに向かうことになる。列車を乗り移ると、そのままバトルに突入するので、リノアに「OKだ」と答える前にキャラのHPを確認し、G.F.や魔法をジャンクションしておこう。

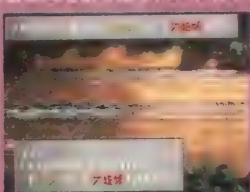


▲機関室の中のセーブポイントで、必ずセーブもしておくこと。

PICK UP!【大統領誘拐作戦】

L1・R1をうまく使って敵の監視の目をかいくぐれ！

[illegible]を告げると、さっそく[illegible]列車の2つの連結部を切り離すという、[illegible]イベントに突入！ イベントは敵が持つセンサーに感知されないように[illegible]パートと、2カ所でパスコードを入力して[illegible]を切り離すパートの2つに分かれている。ここではこの2つの[illegible]ためのコツを伝授するぞ。





1 センサーは故障!? そのまま突っ切れ！

赤い服の兵士が「温度」センサー、青い服の兵士が「音声」センサーを持っている。だが、実はこのセンサーは作戦時には故障してしまうので、スコールたちの存在がバレてしまうことはないのだ。



▶この画面に切り替わったら何も考えず、左へ向かって一気に駆け抜ければいい。

2 L1・R1ボタンは押しっ放しでOK！素早く慎重にパスコードを入力せよ！

2つの連結部で特定回数のパスコードを入力するとクリア。パスコードの番号はランダムなので、良く確認してから慎重に入力しよう。また、L1やR1ボタンは常に押しっ放しにして、敵の動きを見ながら入力するのが安全だぞ。



●1カ所目の入力（3回）

▲この連結部ではパスコードを3回入力するとクリア。L1で車両の左側を見られるぞ。また、ゼルたちが兵士の動きを教えてくれるので、これも参考にしよう。



●2カ所目の入力（5回）

▲この連結部の入力回数は5回と多い。R1で敵の動きをよく見ておき、近づいてきたら、とりあえず入力自体を済ませ（間違いでもいい）、屋根へと上がろう。

MONSTER DATA

▶ティンバーの森

ハウリザード

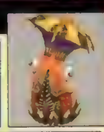


HP		ドローできる魔法
10	85	サンダー、ケアル
15	118	
20	160	

（※攻略法はP.37）

▶ティンバーの森

フンゴオンゴ



HP		弱点
10	345	なし
15	378	
20	420	

ドローできる魔法	落とすアイテム
スリプル、ライブラ	魔石のかけら、魔石

同種の敵と複数で出現することが多く、全員でスリプルを使ってくる非常にやっかいな敵。G.F.を使え。

●列車内

BOSS デリング偽大統領



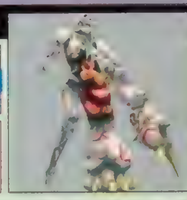
HP 10	HP 15	HP 20
610	1060	1610

弱点	ドローできる魔法	落とすアイテム
なし	ケアル	なし

これといった特徴はなく、さほど強くないので、さっさと倒してしまおう。倒すと正体（ナムタル・ウトク）を現す。

●列車内

BOSS ナムタル・ウトク



HP 10	HP 15	HP 20
3050	4550	6050

弱点	ドローできる魔法	落とすアイテム
聖：[illegible] 炎：[illegible] 地：[illegible] 毒：×	エスナ、ダブル、ハーサク、ゾンビー	ゾンビパウダー

サイレスやブラインなど、ステータス異常の魔法に注意。ケアル系の魔法をかけてやるとダメージを与えられる。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

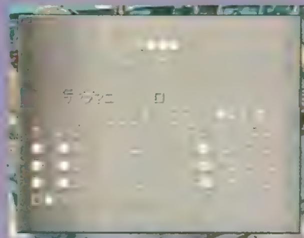


大統領がＴＶ放送のために放送局へ向かったことを知ったリノアは、生放送中に局へ乗り込む作戦を思いつく。当然、スコールたちも作戦に加わるのだが、事態は思わぬ方向へ…。

ティンバー～ラグナ編2

➡デリングシティ行きホーム ➡ 放送局 ➡ パブ ➡ 民家 ➡ 学園東行きホーム ➡ 谷間の森 ➡ 謎の発掘現場

▶AREA POINT





▶ライブラで敵の特性を調べて、効率良く戦っていこう。

▲おみやげ屋で街の簡単な地図を見せてもらえるので、参考にしよう

ティンバーの街に到着して、まず最初にするべきことは、街の構造を完璧に把握すること。ティンバーの作りは、とても複雑なので、常にマップを見て現在地を確認するように心がけよう。また、ストーリーを進めていると、次の目的地が指示されないというようなケースも出てくる。こんなときは、行動チャートをチェックしながら進んでいこう。

ラグナ編2は、敵に注意。この謎の発掘現場には、これまでにない強敵が数多く登場するのだ。パーティ全体のバランスを考え、効率よくG.F.や魔法をジャンクションしよう。

行動チャート

- デリングシティ行きのホームでワッツと別れたあと、ティンバーマニアックスの隣の民家に行く
- 民家のおばさんに話しかけ、放送局までの行き方を聞いたらパブへ行き、酔っ払いの男に扉の前をどいてもらう
- 扉から裏通りを抜け放送局へ
- 放送局でのイベント終了後、パブに戻り、そのあと再び、ティンバーマニアックス隣の民家へ
- 民家の２階でキスティスに２回話しかける
- 民家の外に出ようとすると学園東行きホームへ行くことに
- 学園東行きホームから列車に乗る
- 列車内でセルフィと話したあと、ゼルに話しかけて「しばらくほおっておこう」を選択
- 駅の西の方角に見える谷間の森へ

ラグナ編2

- 謎の発掘現場を奥へ進み、崖へ
- 戦闘イベント後、スコール編に戻る

ティンバー①(デリングシティ行き駅～パブ)

放送局までの道のりを街の人々から聞き出そう!

ティンバーの街は構造が非常に複雑。そのため、放送局への行き方がわからずに、右往左往している人も多いはず。そんなときは、やはり情報収集が基本となる。街の人々と積極的に会話して、情報を集めていこう。



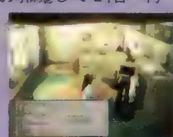
▲その土地のことは地元の人間に聞くのが１番だね。



◀当然ながら、住人の多くが放送局のことを知っているぞ。

民家から裏通りが見える‥‥Ⓐ

ティンバーマニアックスの隣に１軒の民家が建っている。この家では、おばさんから放送局へ続いているという「裏通り」の話を聞くことができるぞ。さらに、その裏通りを２階の窓から見ることができるというので、ちょっとお邪魔して２階へ行ってみよう。正面の窓を調べると、裏通りを見下ろす感じで一望できるぞ。





◀▲有力な情報をゲット!! 次は裏通りへ出るためにパブを探そう。

「フクロウの涙」でＨＰを回復‥‥Ⓑ

町はずれの民家で、おじいさんに話しかけ「わりと好き」を選ぶと、Ⓑのところの水道の水を飲むことができる。飲むとＨＰが回復するので利用しよう。ただし、正面の棚を何度も調べて、おじいさんのヘソクリ500ギルを取ると飲ませてもらえなくなるぞ。



▶この水こそワッツが言っていた「フクロウの涙」だ。

ワッツの弟子(?)から情報入手‥Ⓒ

Ⓒの場所にはワッツの弟子と称する女の子が立っている。彼女に話しかけると選択肢が発生し、「川…？」ならパブ、「空…？」なら放送局、「森…？」ならティンバーと、それぞれ選択肢に応じた情報を聞くことができるぞ。



▲ちょっといじわるなところもあるけど、情報自体は信用していいぞ。

編集長のありがたい話が聞ける!!‥‥Ⓓ

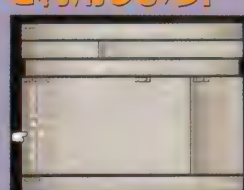


▶子ども時代の体験談など、どうでもいい話も…。

Ⓓのところにいる編集長からは、ティンバーマニアックス社やティンバーの近況などについて質問できる。すると、ありがた～い(？)話を延々と語ってくれるぞ。

ペットショップを利用しよう!

この店の商品はＧ.Ｆ.用の回復アイテムやアビリティを取得させるアイテムなど、ほかの街では売っていないものばかり。お金が貯まったらぜひ利用しよう。

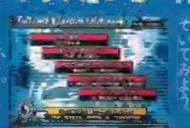


◀高価なので、購入は予算とじっくり相談してから…。

FF VIII やり込みチェック!!

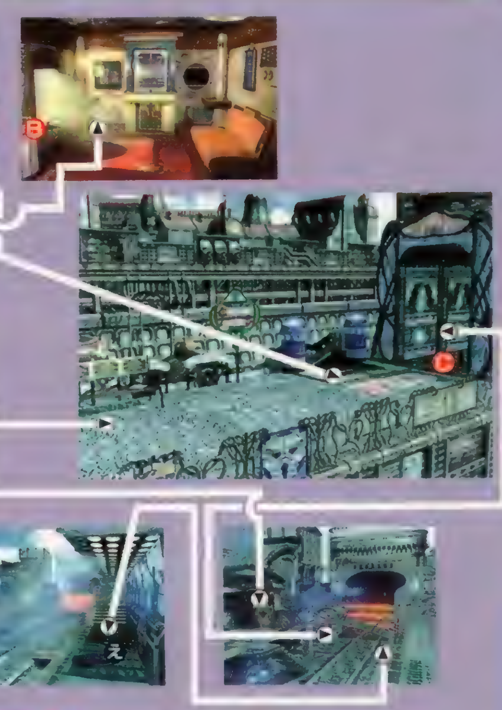
「ティンバーマニアックス」って一体?

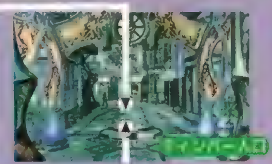
ここに編集部がある「ティンバー・マニアックス」の古雑誌を入手して読める場合があるが、実はこの雑誌、ラグナと密接な関係があるのだ。読んだことがある人は、バラム・ガーデンに戻ったときに、[illegible]



◀学習用パネルの「学園祭実行委員からの～」をのぞいてみよう。







ワールドマップへ ※この時点では出ることはできない

ティンバーには駅が４つ!!

この街には４カ所に駅がある。ストーリーを進めると列車に乗るイベントもあるので、今のうちに駅がある場所を覚えておこう。

◀学園東行き以外の駅は運休中となっている。

あ	デリングシティ行き	う	砂漠方面行き
い	バラム行き	え	学園東行き

おみやげ屋（ティンバー名物）	ティンバーだけの特別な店。「フクロウの涙」「列車ガイド」「列車模型」「とても口には出せない本」といったものがあるが、結局のところ、どれも買うことはできない、そばにいるおばあさんが店主。
ジャンク屋	店としての機能は、ほかの街のものと変わりはない現時点でどんな改造が可能かを確認しておこう。
ショップ	ここも、ほかの街と同様の商品を購入できる。
ホテル	現時点では宿泊はできない。セーブポイントあり。
ペットショップ	Ｇ．Ｆ．用のＨＰ回復アイテムやアビリティを取得させるアイテムを購入できる。いわばＧ．Ｆ．専門店。

品物リスト

アイテム名	価格	アイテムの書	5000
Gポーション	200	G.F.の書	5000
Gハイポーション	600	ドローの書	5000
Gリターナー	500	アイテムの書	5000
ペットハウス	1000	忘れ草	1000
魔法の書	5000	？？？？	1000

FFVIII やり込みチェック!!

街の外に出ようとすると…

[illegible]

MONSTER DATA ▶ティンバー市街

ガルバディア兵

	HP	[illegible]
10	115	ファイア
15	171	サンダー
20	240	ブリザド ケアル

エリート兵

	HP	[illegible]
10	260	ファイア
15	350	サンダー
20	460	ブリザド ライブラ

ティンバー②（パブ～放送局～谷間の森）

パブの酔っぱらいのご機嫌をとって裏通りへ続く扉の前からどいてもらおう！

放送局へ行くには、パブの裏口の扉から裏通りに出なければならない。しかし、扉の前には酔っ払いの男が座り込んでいて、通れなくなっているのだ。ここでは、男に扉の前からどいてもらう２つの方法を解説しよう。

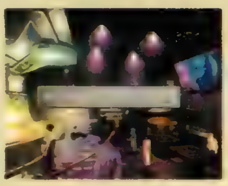


▲とちらの方法をとるかによって、酔っ払いの男からもらえるカードの種類が違うぞ　好きな方のカードがもらえる方法を選択しよう。

どいてもらう方法は2つ!!

①カードを返す場合

パブの前で発生する戦闘に勝利すると「ブエルのカード」が入手できる。だが、実はこのカードはもともと酔っ払いの男の持ち物。男に話しかけて「カードのことを～」を選択し、カードを返そうとすると扉の前からどいてくれるぞ。



◀結局「トンベリのカード」が、新たにもらえる。

②お酒をおごる場合

お酒をおごる場合は、まず男に近づき「様子を見る」を選び、男が飲んでいるお酒のラベルの色と、その酒を「ウマい」といっているか「マズい」といっているかに注目。そこで、男が飲んでいる酒と同じラベルの色で、「ウマい」の場合は苦い酒を、「マズい」の場合は甘い酒を、右の表にしたがっておごってやればいい。すると、男が扉の前からどいてくれるのだ。同時に「ライフフォビドンのカード」ももらえるぞ。

お酒の種類

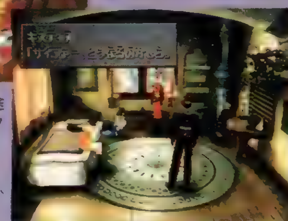
ラベルの色	甘い	苦い
赤	ミメット	カラッカ
緑	タンタル	レイゲン
黄	クリーエ	シルキス

ついに放送開始！　そこへサイファーとキスティスが!!　そして…

裏通りを抜けて、放送局へ向かう途中でついに大統領の演説が始まる。だが、その瞬間、スタジオにサイファーとキスティスが乱入!?　……この一連のイベントのあと、スコールたちはパブに戻り、リノアの誘導によって民家へ案内される。そしてティンバーから脱出し、ガルバディア・ガーデンへと向かうことになるのだ。なお、民家から外へ出ると１人のガルバディア兵が現れ、ボーッと立っている。彼にちょっと話しかけてみることをオススメするぞ。



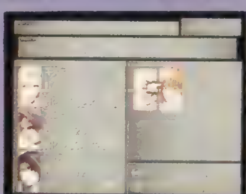
▲スタジオへと向かう階段途中にある街頭ＴＶに、サイファーとキスティスの姿が!!



▶この民家２階の場面では、キスティスにのみ２回話しかければ、ストーリーが進む。

自由なパーティ編成が可能に！

ここまでは強制的にパーティが組まれてきたが、ガルバディア・ガーデンに向かう途中の学園東駅から、自由にパーティを編成することが可能になる。戦闘に参加するキャラを入れ替えて、パーティ全体のレベルが平均的になるように育てていこう。



▶「いれかえ」でレベルの低いキャラを育てよう。

「学園東」へはどの駅から行ける？

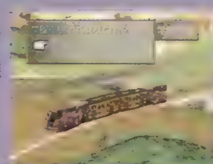
学園東行き列車が出ているの駅の場所は、フクロウの涙が飲める民家の反対側。民家のそばにある橋を渡り、画面に対して下方向に進もう。



▶駅にはすでに列車が到着している。急いで乗り込もう。

「谷間の森」はどこにある？

駅に着いたら北西の方角へ視点を変えてみよう。巨大な岩と岩の間に小さな森があるが、実はこれが「谷間の森」。



▶乗り過ごさないように注意しよう。



ラグナ編2（謎の発掘現場）

目指す場所は洞窟を奥へと抜けた“崖”！

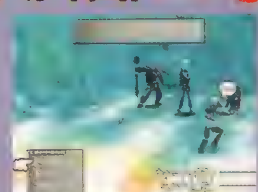
谷間の森に入ると即、イベントに突入し、このラグナ編２に場面が切り替わる。ここでは、ダンジョンを抜けた先にある崖が目的地になるぞ。マップは広いが、最短ルートで進めばアッという間に着いてしまう距離だ。ただ、このダンジョンにはドローポイントが多く、特殊なイベントや意味不明（？）のイベントなどが用意されている。くまなく歩き回ってみても、楽しめるはずだぞ。



◀３カ所のドローポイントも見逃すな！

最後の攻撃でHPが１に!!……Ⓐ

Ⓐでのイベント戦闘では一番最後に倒したエスタ兵がキロスとウォードに向かって必ず「ソウルクラッシュ」を仕掛けてくる。この攻撃を受けた２人はＨＰが１になってしまうのだ！



◀これはイベント的なものなので絶対にさけることはできない。

MONSTER DATA ▶ティンバー周辺

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

コカトリス



HP		弱点
10	1105	風：
15	1183	雷：×
20	1280	毒：×

ドローできる魔法	落とすアイテム
サンダー	サンコのかけら、コカトリスの羽

HPがそこそこ高く、石化させる能力を持っているので長期戦は不利。遭遇した場合は真っ先に倒すこと。

ウェンディゴ

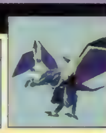


HP		弱点
10	1375	なし
15	1656	
20	2000	

ドローできる魔法	落とすアイテム
バーサク	鉄球、？？？？、？？？？

HPと攻撃力が非常に高く、威力の高い技をいくつも持っている。残りHPに細心の注意を払おう。

スラストエイビス

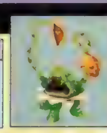


HP		弱点
10	450	風：
15	562	
20	700	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ブリザド ライブラ レビテト	風切り羽、？？？？

とにかく動きがすばやく、連続の攻撃かのように攻めてくる。ヘイストやスロウなどの魔法で対応しよう。

オチュー



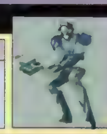
HP		弱点
10	1750	炎：△
15	2812	冷：△
20	4000	地：×

ドローできる魔法	落とすアイテム
サイレス フライン	魔石、オチューの触手

ステータス異常を与える攻撃方法をいくつも持っているので、こまめに回復しながら戦う必要あり。

▶謎の発掘現場

エスタ兵（人）



HP		弱点
10	210	毒：
15	300	
20	410	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド ケアル	ポーション、フェニックスの尾

単体では弱いが複数で出現するとやっかい。動きも速いので、１体ずつ確実に倒していこう。

筆記試験 レベル１解答

第１問	第２問	第３問	第４問	第５問
YES	NO	YES	YES	YES

【第2問解説】G.F.は「GUARDIAN FORCE」の略。日本語でいうと「守護する力」「守護獣」「召喚獣」といった意味になる。【第6問解説】メニュー画面の「G.F.」を開き、G.F.を選ぶと「おぼえる」コマンドで次に覚えさせるアビリティの選択が可能になる。ただし、「おぼえる」コマンドを使用しなければ、G.Fがランダムで次に覚えるアビリティを選択する。

謎の発掘現場

用途不明(?)の古い鍵を発見!…鍵

マップ上に鍵とある2つのポイントを調べると「古い鍵」を発見できるぞ。しかし、おっちょこちょいなラグナは、鍵を穴のあいたポケットに入れて下に落としてしまったりしてるうち、結局は見失ってしまうのだ。







PICK UP!【謎の発掘現場ダンジョン】

3つの仕掛けを利用すれば崖での戦闘回数を減らせる!

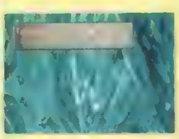
[illegible]



[illegible]

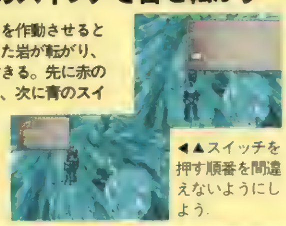
1 手で押して岩を転がす

ここは岩を調べるだけでOK。岩の後ろにはドローポイントが!



2 赤と青のスイッチで岩を転がす

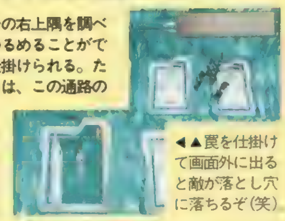
爆弾のスイッチを作動させると導火線のつながった岩が転がり、エスタ兵を撃退できる。先に赤のスイッチを押して、次に青のスイッチを押そう。青のスイッチを先に作動させると赤のスイッチが使用不可能になるので注意。



◀▲スイッチを押す順番を間違えないようにしよう。

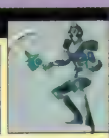
3 落とし穴を仕掛ける

真ん中のハッチの右上隅を調べると、レバーをゆるめることができ、落とし穴を仕掛けられる。ただ、仕掛けたあとは、この通路の左側へ抜けることができなくなり、その向こう側へ行くには遠回りしなければならないぞ。



◀▲罠を仕掛けて画面外に出ると敵が落とし穴に落ちるぞ(笑)

エスタ兵(サイボーグ)



HP		弱点
10	345	雷： 毒：×
15	491	
20	670	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド	なし

姿はエスタ兵(人)にそっくりでも能力はケタ違い。使う魔法も強力なものが多いので、十分注意すること。

ゲスパー

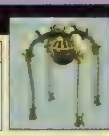


HP		弱点
10	860	毒：
15	1130	
20	1460	

ドローできる魔法	落とすアイテム
シェル プロテス	魔石のかけら、ブラックホール

とくに注意する攻撃はない。だが、HPが非常に高いので、G.F.を中心とした戦法が最善策といえる。

インビンシブル



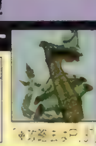
HP		弱点
10	950	雷：△ 毒：×
15	1287	
20	1700	

ドローできる魔法	落とすアイテム
デスペル	魔石

シェルやプロテスを使う防御力重視の敵。複数で出現することがないので、集中攻撃で一気に倒そう。

▶ティンバー周辺

ヘッジヴァイパー



HP		ドローできる魔法
10	1400	ファイア ケアル
15	1850	
20	2400	

おいしい魔法を持ったモンスター多し! どんどんドローせよ!!

この範囲に出現する敵からドローできる魔法は、強力なものが多い。ここでドローをしまくり、パーティの戦力をアップさせよう。目標は1つの魔法につき、MAXの100個ドロー!

第6問	NO	第7問	NO	第8問	YES	第9問	NO	第10問	NO

【第7問解説】「FFVIII」には「MP」という概念がない。魔法の使用可能回数は「個数」で表される。
【第9問解説】「防具」も「FFVIII」には存在しない。近い考え方として、魔法をジャンクション(装備)して防御力をアップさせるという概念がある。【第10問解説】APは、アビリティを覚えていくために必要な数値。G.F.も一種の生命体なので、経験値によってレベルアップする。



多少のアクシデントに遭ったものの、無事ガルバディア・ガーデンに着いた一行。だが、休む間もなく彼らに新たな命令が下される。魔女イデアの暗殺……それが次の任務となる。

ガルバディア・ガーデン

➔谷間の森➔ガルバディア・ガーデン正門➔2階応接室➔ホテル➔正門➔ガルバディア駅

▶AREA POINT

ガルバディア・ガーデンでやるべきことは、ストーリーを進めることのみ。戦闘は一度も起こらないので、いろいろな人に話しかけて情報を集めながら、"魔女"がクローズアップされ、急展開を見せていく物語を進行させることのみに集中すればいい。ちなみにこのガルバディア・ガーデンは、HPを回復する場所がないうえ、ショップ関係も存在しないので、パーティの態勢を整える場所としては不向き。この近辺で、経験値や魔法を稼ごうと思っている人は、早めにイベントを終わらせて、デリングシティに向かおう。一応、デリングシティへ行ったあとでも、このガーデンへ戻ることは可能だぞ。その際には、デリングシティ入口にあるレンタカー屋で車を借りるといいだろう。

▶2階応接室では衝撃の情報が、一行を動揺させる。





◀スコールたちの新たなる任務は、魔女暗殺!!

行動チャート

谷間の森を抜けてガルバディア・ガーデンへ

正門でキスティスがパーティから離れたあと、2階応接室へ行き、ゼルに話しかける

ゼル、セルフィ、キスティス、リノアの4人に話しかける



◀4人全員に1回ずつ話しかけないと、ストーリーが進行することはないのだ

ドアに近づき、スコールが応接室を飛び出したら1階のホールへ



◀ホールへ行こうとすると風神と雷神が現れて、サイファーのことについて質問されるぞ

カードリーダー前でキスティスに話しかけ、ガーデン入口へ



◀ホールに行くと校内放送で正門に呼ばれる。そのあと、ここでキスティスに話しかけよう。

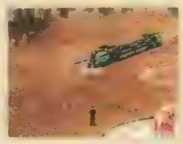
ガーデン入口でリノアに話しかける

学園長のドドンナから任務内容の説明を受けたあと、アーヴァインが登場

ゼル、セルフィ、キスティス、リノアのうち、誰か1人に話しかけ、パーティを編成する

ジャンクションチェンジ

ワールドマップへ出たら、ガルバディアガーデンの南西の方角にあるガルバディア駅へ



◀ガーデンの外に出たらグルッと視点を変えてみよう　そうすれば、そばに駅が見えるはず。

階段を上がって駅員に話しかけ、デリングシティ行きの切符を買う

列車内から出ようとするとアーヴァインたちが乗り込んでくる



◀1番わかりにくいのがココ。列車に乗ったあと、入口の扉から出ようとしてみよう。

奥の車両へ進んで、セルフィとアーヴァインの会話を聞いたあと、手前の車両に戻る

デリングシティに到着

ガルバディア・ガーデン

行動チャートをよく見てストーリーを進めよう

このガーデンのイベントでは、次の目的地や行動を指示されない場合が多い。そのため、ストーリー的に行き詰まりやすくなっている。ここでは行動チャートをチェックしつつ、物語を進めていくのがベストだ。

▼校内放送で呼び出されることもある。見逃すな！



▲会話によってイベントが進むケースが多い。

アーヴァインの考えたパーティ編成を変更すると…？

正門で魔女暗殺の指令を受けたあと、デリングシティまでのパーティを編成することになる。まず、アーヴァインが自分の好みでメンバーを決めてしまうが、ここで「気に入らないな…」を選択。そしてメンバーを入れ替えると、キャラのその後の反応が変化するのだ。ぜひ一度、お試しあれ！



◀組み合わせによって反応が変化する。

反応やその後のセリフが変化する!



◀キスティス、喜悦



◀スコールの逆襲



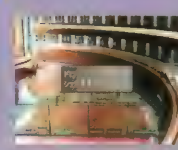
◀微妙な心情…

ドローポイントがいっぱい!?

この時点で利用できるドローポイントは3つ。だが、侵入不可能な場所を含め、ほかにも多くのドローポイントが存在するらしいぞ。



◀こんな場所にもドローポイントが、

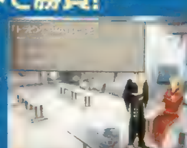


◀隠しドローポイントもあるかも…

FFVIII やり込みチェック!!

転校生とカードで勝負!

部室にいるアイスホッケー部員は、トラビア・ガーデンからの転校生。カード対戦では、その地域のルールを交えて勝負できるぞ



◀トラビア独自のルールは「プラス」

ゼルが腕立てふせをしている?

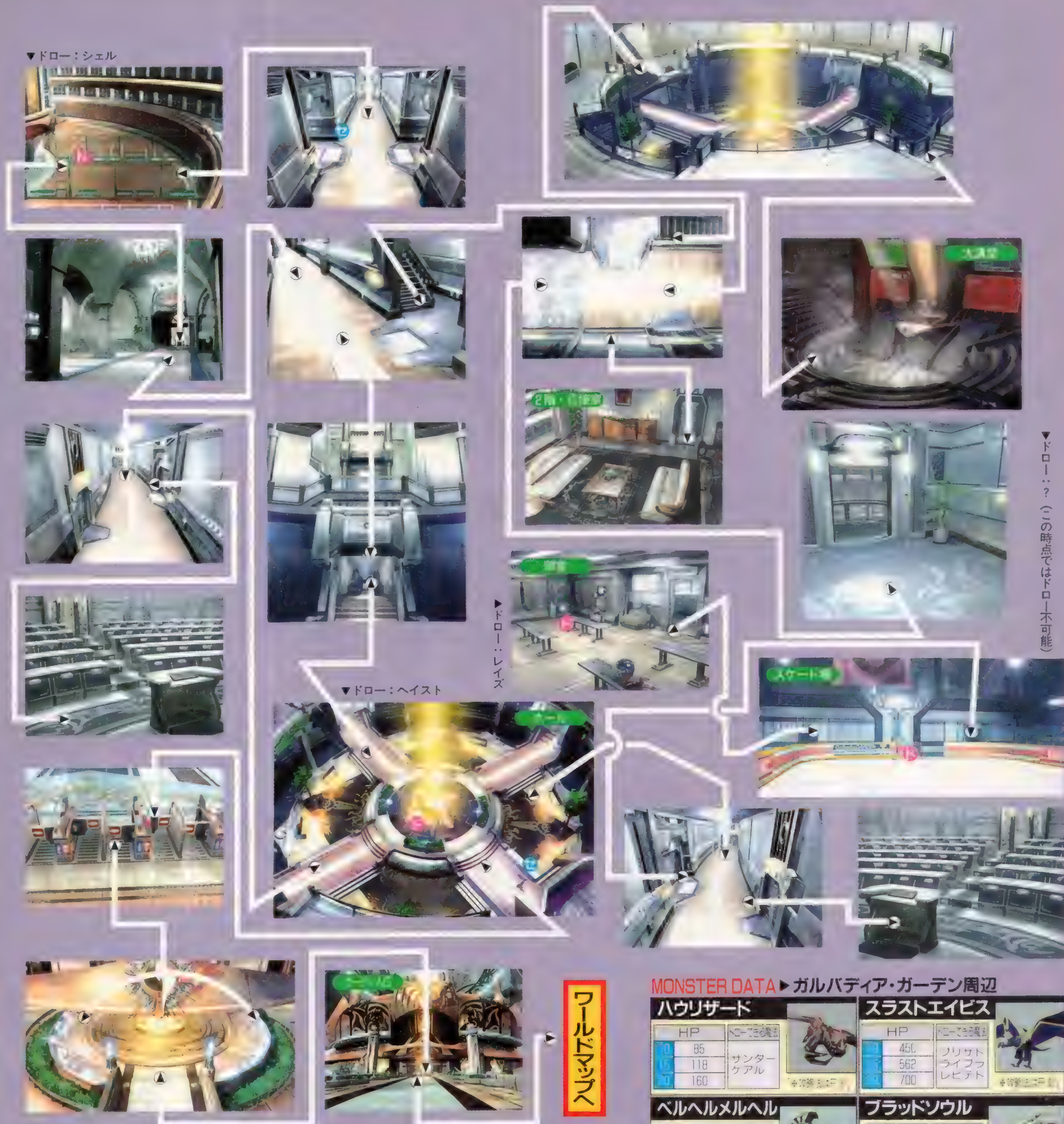
応接室でのイベント終了後、1階に下りると階段脇の廊下でゼルが腕立てふせをしている。ここで手前の生徒に話しかけると？



筆記試験 レベル2解答

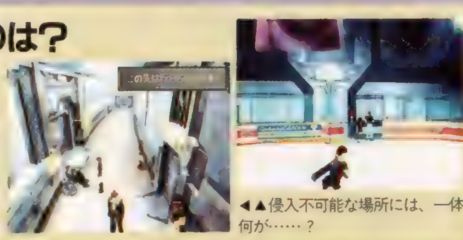
第1問	YES	第2問	NO	第3問	YES	第4問	YES	第5問	YES

【第2問解説】「ガンブレード」が正しい。拳銃のような"引き金"が存在する特殊な剣であることから、こう呼ばれる。モンスターを斬る直前に、この引き金をタイミングよく引く（R1を押す）ことで、クリティカルダメージを与えることができる。



行けない場所が多いのは？

このガーデン内には、奥へ進もうとすると教師に呼び止められ、先に進めない場所がいくつかある。このように侵入不可能な場所へは、今後のストーリー中で行けるようになるので、よく覚えておこう。



◀▲侵入不可能な場所には、一体何が……？

MONSTER DATA ▶ガルバディア・ガーデン周辺

ハウリザード

	HP	ドローできる魔法
10	85	サンダー ケアル
15	118	
20	160	

スラストエイビス

	HP	ドローできる魔法
[illegible]	450	ブリザド ライブラ レビテト
[illegible]	562	
[illegible]	700	

ベルヘルメルヘル

	HP	弱点
10	495	聖：△
15	596	
20	720	

ドローできる魔法	落とすアイテム
スリプル サンダー	魔石、 ノコギリの刃

笑っている状態と怒っている状態で攻撃方法が異なる。また、頻繁にコンフュを使ってくるので要注意。

ブラッドソウル

	HP	弱点
10	650	聖： 炎：
15	762	
20	900	

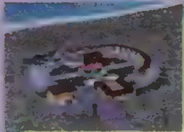
ドローできる魔法	落とすアイテム
ゾンビー レビテト	ゾンビパウダー

ゾンビーでこちらをゾンビ状態にしてからケアル系の魔法で攻撃してくる。エスナや聖水が必需品だ。

【弱点の記号】（非常に弱い）、（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

第6問	NO	第7問	YES	第8問	YES	第9問	NO	第10問	NO

【第6問解説】「連続剣」が正しい。連続で相手を斬る技。流れるバーを見てタイミングよくR1を押すと、より大きなダメージが与えられる。【第9問解説】炎・冷気・雷・地・毒・風・水・聖の8つが正しい。「魔」という属性はない。【第10問解説】上限はなく、何回でもドローできる。ただし、1回のドローでストックできるのは、最大で9個まで。



魔女暗殺計画を遂行するべくデリングシティを訪れたスコールたち。綿密に練られた計画ではあったが、予想外のハプニングが続出！スコールの前にもサイファーが現れ……。

デリングシティ～名もなき王の墓

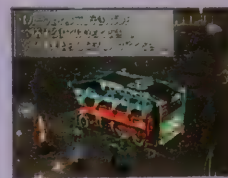
➔デリングシティ➔名もなき王の墓➔デリングシティ

▶AREA POINT

デリングシティは軍事大国ガルバディアの首都で、ビンザー・デリング大統領が治めている巨大都市。ここには大統領官邸や凱旋門など数々の重要施設が建ち並び、また人々の足として路線バスも整備されている。デリング大統領がティンバーで魔女と手を結ぶと表明したことにより、近々記念パレードが開催されるらしい。その最中に魔女暗殺するために、スコールたちは街に潜入する。果たしてその結果は……？



◀ガルバディアの首都だけあって街の規模も大きめ。繁華街はとってもにぎやか。

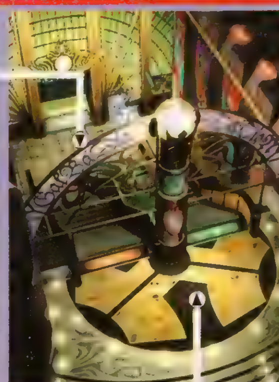


▲街の中は何台ものバスが走り回っている。活用しよう。

[全体チャート]

デリングシティ





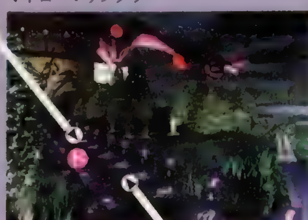
デリングシティ駅前へ

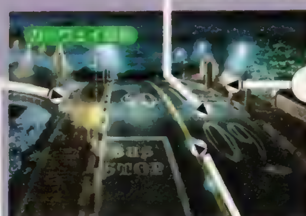


凱旋門へ

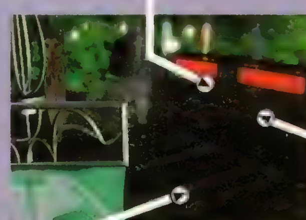


▼ドロー：サンダラ



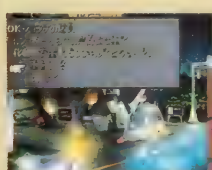


カーウェイ邸へ



●レンタカー●

街の出口には、長距離の移動に便利なレンタカーショップがあるぞ。１回のレンタル料金は3500ギル。自動車の操作方法は◎ボタンで前進、⊗ボタンで後退。◎ボタンで乗車、下車となっている。ちなみにガス欠時に役立つ予備燃料はショップで購入することができる。価格は3000ギルだ。



▲店員と会話して料金を払えば自動車を貸してくれる



▼燃料切れになるとスピードがガクンと落ちてしまう。

ショッピングモールへ





ワールドマップへ

筆記試験レベル3解答

第１問	NO	第２問	NO	第３問	YES	第４問	NO	第５問	YES

【第１問解説】G.F.のHPを回復するアイテムは、GポーションやGハイポーションなど 【第２問解説】魔法を入手する方法は、「敵からドローする」「ドローポイントからドローする」「アビリティを使ってアイテムなどから精製する」という３種類 【第４問解説】決められたアイテムがいくつか必要である。

ドローポイントで魔法を入手

カーウェイ邸と凱旋門をつなぐ公園の小道にはドローポイントがあり（P.46のマップでチェック！）、そこではサンダラの魔法をドローすることができる。経験値稼ぎなどをせず、レベルの低い状態でデリングシティまで来た場合、サンダラはまだ持っていない魔法のはず。初めて街を訪れたとき、魔女暗殺計画が開始されたときなどのタイミングでドローできるので、それらのときには必ず立ち寄るようにしよう。



◀とってもわかりやすい場所にあるので、この道さえ通れば見落とすことはないはず。手に入れておくように！

路線バスのルートを覚えて活用しよう

デリングシティの主要な交通手段となっているのが路線バス。下の路線図のように3つのルートがあり、街の重要施設をすべてカバーするように走っているぞ。乗るときは、バスが来たときにバス停にいる緑色の服を来た係員に話しかければＯＫ。逆に降りるときは、降りたい停留所に近づいたとき⊗ボタンを押すだけ！　利用法はとっても簡単だし、料金もタダなので、街の中を移動するときは気軽に利用しよう。



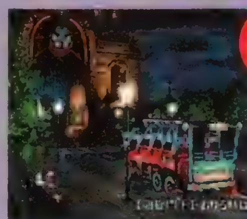
◀駅前広場と大統領官邸前は、3つのルートのバスが通過する街の要所。道路に立てばバスの流れが理解できるはず。

乗り方

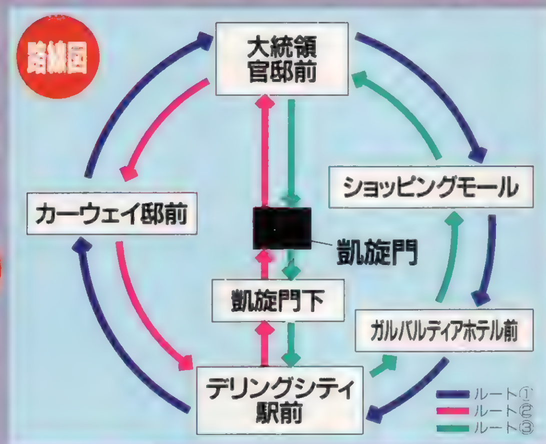


▶バス到着時に緑色の服の係員と話せば乗れる。

降り方



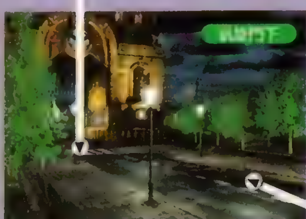
◀画面下に注目し、降りたい場所で×ボタンだ。





凱旋門Aへ

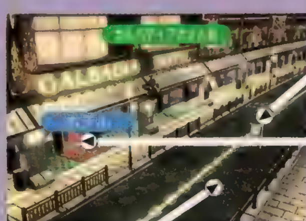
凱旋門内部へ（P.51）

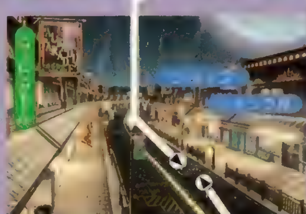






デリングシティ駅へ

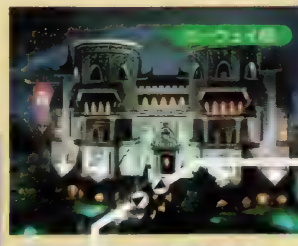


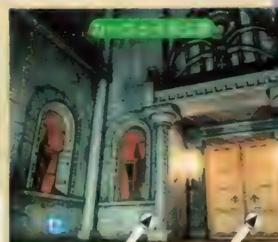


大統領官邸前へ

●カーウェイ邸●

ガルバディア軍の指揮官、カーウェイ大佐の屋敷。ここを訪れると、魔女暗殺計画の全貌が明らかになる。





カーウェイ邸前へ

カーウェイ邸室内へ（P.51）

●ホテル●

デリングシティを訪れた軍関係者や来賓たちが好んで利用する超一流ホテル。豪華な造りのわりに料金は、1泊100ギルと低価格におさえられている。地下にあるクラブには、カードバトルを挑んでくる女性がいる。挑戦してみよう。







ジャンク屋	基本的に「ジャンク屋」は、どこの街でも同じ。決められたアイテムを持っていけば武器を改造してくれるのだ。
ショップ	売っているアイテムは、バラムやティンバーのショップと同じ。必要に応じて購入していこう。
ホテル	1泊の料金は100ギル。ロビーにはセーブポイントもあるので、ＨＰを回復させたら、ついでにデータもセーブ！
レンタカー	1回のレンタル料金は3500ギル。自動車に乗っていれば敵は出現しないので、長距離を移動する際に活用しよう。

第6問	第7問	第8問	第9問	第10問
YES	YES	NO	YES	NO

【第8問解説】5つセットはできない。【第10問解説】ＡＰはABILITY POINT（アビリティポイント）の略である。

デリングシティ〜名もなき王の墓

行動チャート

- 駅を出たら、すぐそばのバス停からバスに乗る
- カーウェイ邸前で降り、屋敷の入口にいる兵士と会話
- マップを受け取ったらデリングシティから出る
- ワールドマップを北東に行き名もなき王の墓へ
- 墓の中に落ちているガンブレードの出席番号を調べる
- 墓を出てデリングシティに戻る

街に着いたらカーウェイ邸へ急げ!

デリングシティに着いたらカーウェイ邸を目指すことになるのだが、その際バスの利用をオススメする。というのもデリングシティはとても広く、街の構造を把握していないと迷いやすいからだ。デリングシティ駅を出たらすぐ目の前のバス停でバスに乗り、次の停留所、カーウェイ邸前で降りよう。



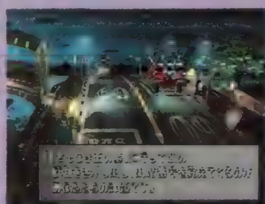
◀緑色の服を着た人に話しかけ、バスに乗る



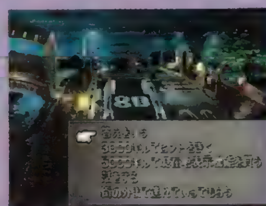
▲1つ目の停留所「カーウェイ邸前」に近づいたら×ボタンを押し、バスから降りよう。

カーウェイ邸の入口にいる兵士と会話し、試練を受ける

カーウェイ邸の入口で警備兵と会話すると試練を受けることになり、名もなき王の墓のマップが渡される。このとき、さらにお金を払えばヒントが聞けるぞ。セーブしてからお金を払おう。



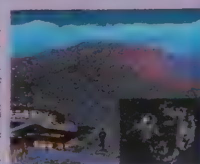
▲屋敷の前にいる警備兵と会話すると自動的に試練を受けることになる。



▲現在位置を表示する機能(5000ギル)は必ず追加しよう。ヒントもチェックだ。

ワールドマップを北東に進んで名もなき王の墓へ

試練を言い渡されてデリングシティを出たら、街の北東に位置する半島へと進んでいこう。目指す名もなき王の墓は、その半島の一番先にあるぞ。歩いて行ってもたいしたことのない距離だが、レンタカーを利用してみるのもいいかも。



▶すぐに歩き出さずに周囲の景色をチェック。



▲街の北東に位置する半島へと進んで行けば、墓の入口が見えてくる。

名もなき王の墓

落ちているガンブレードを調べて出席番号を確認

[illegible]





[illegible]



[illegible]

全体的な構造

[illegible]



名もなき王の墓・入口

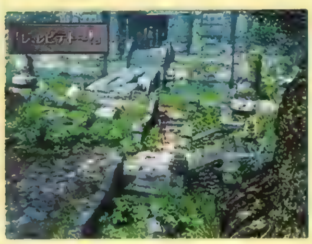


▲トロー:フロテス

ワールドマップへ

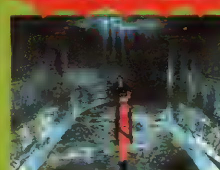
レ、レビテト〜〜〜って何?

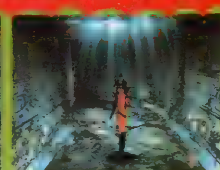
初めて墓を訪れたときにだけ発生する奇妙なイベントがある。それは2人の女生徒が「レビテト」と叫びながら墓の中から出てくるというもの。ただそれだけなのだが、何か意味があるのかな?



◀詳しく話を聞きたいが、生徒たちは墓の外へ出ていってしまう。レビテトって一体……?

常に視点が背後からなので迷いやすい





[illegible]

筆記試験レベル4解答									
第1問	NO	第2問	YES	第3問	YES	第4問	YES	第5問	NO

【第1問解説】サイファーの武器もガンブレードである。【第5問解説】青魔法は敵から手に入れたアイテムを使うことで覚える。

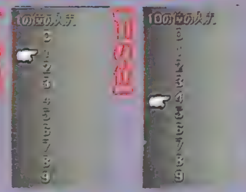
行動チャート

- カーウェイ邸の前にいる兵士に墓で調べた出席番号を伝える
- 屋敷の中でカーウェイ大佐と会話
- 魔女暗殺計画を伝えられ下見のために街へ
- 大佐と一緒に大統領官邸前、凱旋門に移動
- 凱旋門で自由行動となる

デリングシティ～暗殺計画準備編

カーウェイ邸の前にいる兵士に出席番号を伝える

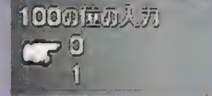
名もなき王の墓で出席番号を調べたら、カーウェイ邸の入口にいる警備兵に再び話しかけ「答えをいう」を選択。そして覚えてきた番号を入力しよう。P.48の場合は41だったから、1の位は1、10の位は4、そして100の位は0ということになる。ちなみに出席番号はランダムなので、ちゃんと自分で調べた番号を入力すること。



【1の位】【10の位】



▶今回の場合は41だったから、041と答える。これでOKだ。



【100の位】

◀出席番号が2桁の場合、100の位の数字は0となる。当然のことだけど、覚えておこう。

暗殺計画の全容を頭に叩き込め！

試練をクリアすると入口を警備していた兵士がいなくなり、そのまま屋敷の中に入ることができる。部屋に通されて待たされているとき、リノアに話しかけるとゲームが進行。そのまま作戦説明のため大佐と街に出ることに。作戦説明の最中は大佐と会話すれば進行するので、詰まったと思ったら大佐を捜して話しかけよう。



◀作戦を確認するため、カーウェイ大佐と一緒に街に出ることになる。



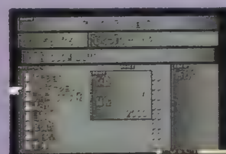
▲カーウェイ大佐が直々に作戦中の行動を指導してくれる。しっかり把握しながら会話を進めていこう。

＊暗殺計画＊

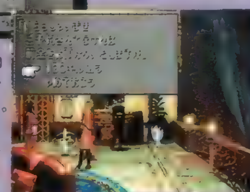
[illegible]

自由行動になったら下準備を！

凱旋門で解散になったあとに再びカーウェイ邸を訪れると作戦がスタートする。そうなると買い物などの行動ができなくなるぞ。戦闘前の下準備は、必ず解散後の自由行動の間に済ませておくこと。万全に整えてから屋敷に向かおう。



◀いざというときのためにアイテムも補充しておこう。戦闘中に使いたいなら「アイテム」のアビリティをセットするのを忘れずに。



▶ホテルは、1泊100ギル。HPもバッチリ回復させておこう。データのセーブはカーウェイ邸の玄関にあるセーブポイントを使うのが得策！

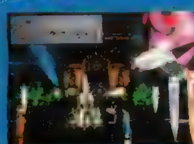
FFVIII やり込みチェック!!

駅に着いた直後、最初に誰と会話した？

[illegible]動するとき、仲間キャラと会話をしたはず。その会話の内容は、誰に話しかけたかによって変化する[illegible]リノアを連れてる場合、リノアと会話しないと進行しないぞ



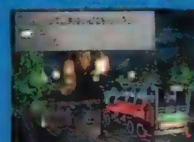
◀キャラによって内容が異なるのだ



◀出身地だけにリノアと話すのが正解？

おばあさんとカードでバトル！

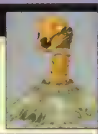
[illegible]るおばあさんかおじいさんに□ボタンで話しかけると、カードで勝負することができるぞ。あまりいいカードは持っていないが、チャレンジしてみよう



MONSTER DATA

▶デリングシティ周辺

アビスウォーム



HP		弱点
10	2150	風：
15	3262	水：
20	4400	地：×

ドローできる魔法	落とすアイテム
エアロ	魔石 ??

砂漠地帯に生息するが、出現率は低め。エアロの魔法は風属性の貴重な魔法なのでドローしよう。

フンゴオンゴ



HP		ドローできる魔法
10	345	スリプル ライブラ
15	378	
20	420	

フォカロル



HP		ドローできる魔法
10	425	ブリザド スリプル ライブラ
15	593	
20	800	

ブラッドソウル



HP		ドローできる魔法
10	650	ゾンビー レビテト
15	762	
20	900	

▶デリングシティ周辺

ハウリザード



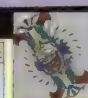
HP		ドローできる魔法
10	85	サンダー ケアル
15	118	
20	160	

ウェンディゴ



HP		ドローできる魔法
10	1375	バーサク
15	1656	
20	2000	

ベルヘルメルヘル



HP		ドローできる魔法
10	495	スリプル サンダー
15	596	
20	720	

▶デリングシティ周辺

スラストエイビス



HP		ドローできる魔法
10	450	フリザド ライブラ レビテト
15	562	
20	700	

▶名もなき王の墓

ブエル



HP		ドローできる魔法
10	85	ファイア サンダー ブリザド
15	118	
20	160	

フォカロル



HP		弱点
10	425	雷：
15	593	地：
20	800	水：▼

ドローできる魔法	落とすアイテム
ブリザド スリプル ライブラ	サカナのヒレ

砂漠地帯に生息する大きいフォカロル。姿は小さいフォカロルとは違うが、能力はまったく同じ。

▶名もなき王の墓

エサンスーシ



HP		弱点
10	1150	なし
15	1487	
20	1900	

ドローできる魔法	落とすアイテム
プロテス	なし

攻撃を加えると、ときたま転倒するユニークなヤツ。攻撃力は低いが防御力が高いので気長に戦おう。

プリヌラ



HP		弱点
10	330	?
15	397	
20	480	

ドローできる魔法	落とすアイテム
シェル	魔石のかけら、魔石、魔導石、????

防御力が高く、個体によって弱点が異なる厄介なモンスター。「ぺたぺた」はスロウの効果あり。

ライフフォビドン



HP		弱点
10	1400	聖：
15	2125	炎：
20	2900	毒：×

ドローできる魔法	落とすアイテム
ゾンビー	????? 死者の魂

アンデッドモンスター。攻撃力は高いが、レイズを使えば一撃で倒すことができる。デスの魔法には注意。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

モンスター豆知識

モンスターをカードにするには？

G.F.ケツァクウァトルが持つアビリティ「カード」は、モンスターをカードに変える攻撃。ただ必ず1発でカードにできるとは限らない！ 成功率を上げるには、敵を弱らせることが大事なのだ。細かくダメージを与え、HPを減らしてからコマンドを実行しよう。

第6問	NO	第7問	YES	第8問	YES	第9問	NO	第10問	NO

【第6問解説】毒を解除する魔法はエスナ。【第9問解説】L2ではなくR1である。【第10問解説】最大100個までストックできる。

デリングシティ～暗殺計画実行編

行動チャート

- 凱旋門から カーウェイ邸へ戻る
- 作戦が決行され パーティが2手に分かれる
- 凱旋門チーム[キスティス]の行動 リノアと会話後、凱旋門で待機
- 狙撃チーム[スコール]の行動 大統領官邸前で待機
- 凱旋門チーム、カーウェイ邸に 戻り、閉じ込められる
- リノア、大統領官邸に忍び込み 魔女イデアに捕まる
- **ジャンクションチェンジ**
- 凱旋門チーム、カーウェイ邸から 脱出し、地下水路へ
- **ジャンクションチェンジ**
- 狙撃チーム、大統領官邸に忍び込み 官邸内でボス、シュメルケと対決
- 通路の床にある扉を開ける
- ギミック時計の中で ライフルを取り、待機
- **ジャンクションチェンジ**
- 凱旋門チーム、地下水路 から脱出
- 凱旋門の中で鉄格子の スイッチを入れる
- **ジャンクションチェンジ**
- パレードカーでスコールが ボス、サイファーと対決
- 同じくパレードカーで スコール、リノア、アーヴァインが ボス、イデアと対決
- **DISC1終了**

狙撃チーム 木箱とハシゴを登って官邸のバルコニーへ‥Ⓐ

「大統領官邸内に忍び込む」という行動は、リノアが1人で実行する場合と、狙撃チームの2人が実行する場合の2回ある。どちらもスタート地点や侵入経路は同じで下に掲載したマップの通りなのだが、ゴールは多少異なるぞ。マップと写真を参考に、木箱とハシゴを登って官邸のバルコニーを目指そう。



▶木箱は密着して○ボタン。ハシゴは少し奥に入ってボタンを押せ。



リノアの場合

◀リノアの場合は、ハシゴを登って一つ目の屋根まで行けば画面が切り替わるが……。



スコールの場合

◀スコールの場合、2つ目の屋根に登ってさらに奥に進まないと画面が切り替わらないのだ。

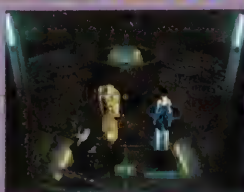
狙撃チーム ギミック時計の入口はココ!‥Ⓑ

ボスのシュメルケを倒したら、リノアを連れて手前の通路まで戻る。そして通路の床を調べて扉を開け、ギミック時計の中へ入ろう。扉の場所は右の写真でチェック!



◀リノアを助けてからでないと中には入れない。

狙撃チーム 時計内でライフルを入手!‥Ⓒ



▶ライフルは階段の脇にあるので、すぐ見つかるはず。

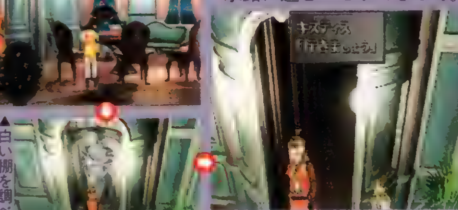
時計の中にはライフルが置いてある。このライフルを調べれば会話が発生し、狙撃チームの行動が終了する。ほかの場所には何もないので、すぐにライフルを調べよう。

凱旋門チーム カーウェイ邸からの脱出法‥Ⓓ

カーウェイ邸から脱出するため、凱旋門チームは隠し通路を捜すことになる。隠し通路の扉は、まず部屋の左側にある白い棚を調べてワイングラスを入手。その後、部屋の左隅へと進む。すると彫像が見える画面に切り替わるので、その彫像に接近して調べる! これで地下水路に進むことができるぞ。



▲白い棚を調べてグラスを入手。それから部屋の左奥に進んでいこう。



◀グラスを取ってから彫像を調べると、地下水路への隠し通路が開くのだ。

大統領官邸



ジャンクションチェンジを怠るな!

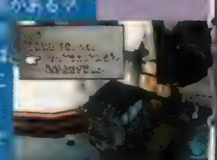
暗殺計画の実行中にはジャンクションチェンジが必要な場面が多い。G.F.と魔法の受け渡しは完璧に。



▶忘れると戦闘で大ピンチに!

FFⅧ やり込みチェック!! マンホールから地下水路へ

[illegible]のスタート地点があるマップの奥には、小さなマンホールがある。それに近づけば中に入ることができるぞ。ここには一体何が……!



●リノアでも、スコールたちでも入ることができる。

筆記試験 レベル5解答

第1問	第2問	第3問	第4問	第5問
NO	NO	NO	YES	YES

【第1問解説】キャラアビリティである。【第2問解説】味方からはドローできない。【第3問解説】ワールドマップ上を徒歩で移動中か、セーブポイントのみ

カーウェイ邸～地下水路～凱旋門内部



▼ドローポイント：ゾンビー

【最短ルートについて】
地下水路から凱旋門内部へ行く最短ルートは、マップ上に表記してある①、②のルートを通ればいい。それ以外の場所は基本的に一本道なので迷うことはないはずだ。

スイッチを入れる…G

凱旋門内部に着いてからGにあるスイッチの方向に移動するとイベントが発生。小窓から外の様子を確認したゼルが合図をしてくれるぞ。スイッチは、ゼルの合図のあとに押すこと。

◀ゼルの合図後に調べよう。

水車へ跳び移る…E
ハシゴを倒す…F

マップ内のⒺ（4カ所）では、水車に跳び移って進むことになる。方法は橋の中央で水車の方を向き、◎ボタンを押せばOKだ。またFでは、ハシゴを調べないと先に進めない。素直に出口を目指すなら倒したハシゴを渡らずに、そのまま進んでいこう。

◀橋の中央付近から水車に向かって◎ボタンを押せばいい。

▶倒したハシゴの先にはドローポイントがある。行ってみよう。

スコールたちの行く手を阻むモンスターたち

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

MONSTER DATA ▶地下水路

レッドマウス

HP		ドローできる魔法
10	65	サンダー ライブラ
15	98	
20	140	

「※攻略法はP35」

▶地下水路

グランデアーロ

HP		弱点
10	5395	冷：○ 雷：○
15	5541	
20	5720	

ドローできる魔法	落とすアイテム
ウォータ エスナ	水の結晶、とがった爪

ウォータを持つ貴重なモンスター。エンカウント率が低いので地道に捜すこと。HPは高いが攻撃力は低い。

●大統領官邸

BOSS サイファー

HP		
10	15	20
755	1261	1880

弱点	ドローできる魔法
聖：○ 地：○ 毒：× 炎：×	ケアル エスナ ブレイク カーバンクル

落とすアイテム
Gリターナー

G.F.カーバンクルがドロー可能！「マグマブレス」を受け、カウントがゼロになると石化する。速攻で倒せ。

●パレードカー

BOSS シュメルケ

HP		
10	15	20
525	806	1150

弱点	ドローできる魔法
毒：△	ファイア ケアル レイズ

落とすアイテム
なし

炎魔法とガンブレードで攻撃してくる。怖い相手ではないが用心深く攻めるならシェル、プロテスを活用。

▶地下水路

クリープス

HP		弱点
10	350	聖：○ 雷：×
15	462	
20	600	

ドローできる魔法	落とすアイテム
サンダー レイズ	魔石のかけら、??、サンゴのかけら、??

レイズは欲しいところだが、コイツの「ハートブレイク」は意外とダメージが大きい。油断しないように。

●パレードカー

BOSS イデア

HP		
10	15	20
4000	5500	7000

弱点	ドローできる魔法
毒：△	ケアルラ デスペル レイズ ダブル

落とすアイテム
なし

魔法攻撃に対してはG.F.カーバンクルのリフレクやシェルの魔法で対抗。ケアルラをできる限りドローだ。

次回予告！

激動の中盤戦を徹底攻略!! ポケステ情報も完全フォロー!!

イデアはガーデンに対しミサイル攻撃を開始！　次回は中盤戦を大攻略。さらにポケステ情報も!!



第6問	NO	第7問	NO	第8問	YES	第9問	YES	第10問	YES

【第6問解説】早さは特殊技の発動条件とは関係はない。【第7問解説】アビリティは、G.F.がAPをためることで覚えていく。

SQUARESOFT

1999年 RPGの新しい

ひとつの歴史をさまざまな視点から
水彩画タッチを生かした、手
そのすべてにおいて、正統派RPGとしてのおもしろ
1999年4月1日、スクウェアRPGの、もうひ

SaGa FR



イラストレーション/小林智美

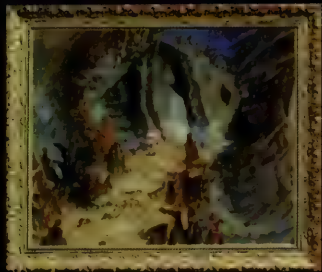
PlayStation

4月1日
歴史がはじまる。

体験できる、構築型フリーシナリオ。
書き感覚の２Dグラフィック。
さを追求、進化をとげた『サガフロンティア２』。
とつの究極のカタチがここに生まれた。

Frontier
ONTIER™ II
サガフロンティア2

予定価格6,800円（税抜）



株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー　スクウェアユーザーサポート PHONE 03-5496-7117



電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

育成と恋愛の醍醐味を凝縮して、近年のアニメファンのツボを押さえたＳＦタッチのＳＬＧが登場するぞ！ しかも、主人公の異なる２つのバージョンが同時に発売され、マルチな視点で物語を楽しめちゃうのだ!!

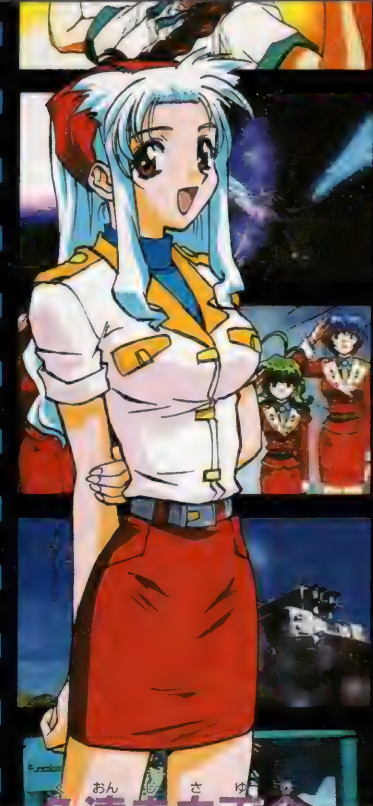
ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ ～シロウ編～ ～サユリ編～

2つの視点で綴られる期待のSF-SLG！



相沢志狼(あいざわしろう)

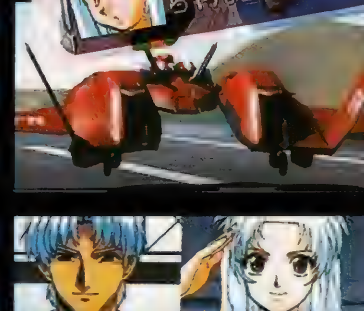
幼い頃、太陽系外異星種族が引き起こした災害で両親を失うという過去を持つ。感情を表に出すことは少ないが、熱い情熱を秘めている。責任感が強く、リーダーとして一目置かれる存在。



久遠寺白百合(くおんじさゆり)

久遠寺ヘビーインダストリアルの社長令嬢。明るく負けん気の強い優等生だが、恋愛に対してはガードが堅い。また、お嬢様のレッテルを嫌い、危険な任務に対しても積極的に参加する。





ヴェクトライダーズシリーズ
いつか、重なりあう未来へ ～シロウ編～

7月(予) SLG	▶価格未定 ▶SME ▶対応周辺機器未定

ヴェクトライダーズシリーズ
いつか、重なりあう未来へ ～サユリ編～

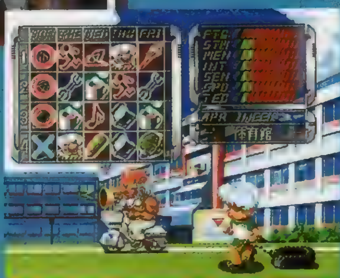
7月(予) SLG	▶価格未定 ▶SME ▶対応周辺機器未定

エリートパイロット候補生たちの活躍を描いたSF育成SLGが登場!

SDキャラがかわいい育成パート!



▲1日あたり4種類のトレーニングをこなすことができる。スケジュールの決定は、アイコンを選択するだけの簡単仕様だ。



▶トレーニングの結果によって、主人公のパラメータが変化。ベルトコンベアのように流れていくSDアニメに注目!!

ゲームは、近未来の士官学校を舞台に繰り広げられていく。プレイヤーは、1週間単位のスケジューリングによって主人公の能力を育て、新世代機動兵器「ボトムトップ」のパイロットを目指す。スケジュール実行中は、キャラの奮闘する様子がSDで描かれる。また、仲間との相性に応じてさまざまなイベントが発生して、魅力的なCG満載のAVGパートに移行するぞ。



オーク=アスラーウェル

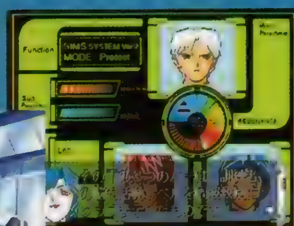
~STORY~

西暦2048年に起きた異星人との接触を経て、地球では対エイリアン用の兵器開発が進められていた。なかでも陸海空と幅広く活躍する、機動兵器ボトムトップは重要かつ強大な戦力となっていた。このゲームは、ボトムトップのパイロットを目指す、若き士官候補生たちの人間模様を綴った物語である。



3人1組の機動兵器!!

機動兵器ボトムトップは3名のパイロットで運用する。そのためプレイヤーは、学園生活の中で2人のパートナーを選ばなければならない。しかも、兵器の性能は3人のレゾナンス(協調度)によって変化。パートナーは、同性・異性に関わりなく選択可能なので、友情・愛情を育てるのも重要になってくるぞ。





◀▲このゲームでは「パートナー」が重要なキーワードとなる。好みの異性を誘うのもいいけれど、ドロ沼の三角関係が怖いかも……。



リュイ=ソウ

会話重視のAVGパート!



イベントはAVG形式で、会話や行動などの選択によってほかのキャラとの相性が変化する。途中には、方向を選択しつつジャングルを突き進むといった、ミニゲームタイプのイベントもあるぞ。



◀訓練中はクラスメイトといえどもライバルでもある。だが、目の前で困っている女の子を見捨てては男がすたる!?

休日はデートもOK!?

土日は午前・午後とも自由時間で、外出や休養、メールのやりとりなどが可能。ちなみに、パートナーとデートして相性を深めることだって立派な訓練なのだ!



▲パートナーとのデートはレゾナンスを高めるチャンス!

魅力的なCGイベント★



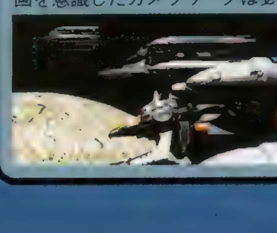
ルージュ=ウィンスタージ

ゲーム中は、大小のイベントが大量に用意されている。イベント時には、10名+αのキャラクターの魅力満載のCGグラフィックが多数登場するぞ!

◀サバイバル訓練中、ヒルに襲われているサユリを発見! こんな場面での行動が、主人公との相性を大きく左右する。

アニメ&CGのOPムービー!!

OP時に数分間にわたって流れるムービーも魅力の1つ。これはハイクオリティのCGとアニメをミックスしたモノで、映画を意識したカメラワークは必見だぞ。また、プレイ中もムービーが盛りだくさんなのだ。





◀▲左ページでも紹介しているOPムービーの1シーン。迫力のCG&アニメが楽しめる。ゲーム中にはこのようなムービーが随所に挿入されるというから楽しみ♥



異世界での生活に、憧れたことはないか?
運命の出逢いに、想いを馳せたことは?
その2つを同時に体験できるRPGが登場!!



武器や防具を売って借金を返済!!

ブレードメーカー

7月(予) RPG	▶価格未定 ▶翔泳社
	▶MC(ブロック数未定)

武器屋として冒険者をしっかりサポートする新感覚RPGが登場!



◀イベントも豊富に用意されている。これらを通じて、新しい出会いが生まれるのだ。

『精霊召喚』で人気の青山そういち氏がキャラクターデザインを担当した、武器屋経営RPGが登場！　プレイヤーはファンタジーの世界で武器屋を経営し、店を訪れる冒険者たちに武器やアイテムを販売していく。その勇者が冒険を成功させ、名声を得ると店の評判もUPする。こうしてお金を稼いで、借金を返済するのがゲームの目的だぞ。もちろんイベントも豊富に用意されているので、ゲームの進め方しだいではさまざまなエンディングを迎えることができちゃうのだ!!

STORY



剣と魔法と冒険のあふれる世界、ダーラント。主人公はこの世界でも評判の武器屋の息子だったが、父親が莫大な借金を残して急死してしまう。こうして、否応なく借金返済の人生が始まるのであった…。



魅力的なキャラクターを紹介!

このゲームには、カワイイ店員やベテラン冒険者、カタブツの職人など、さまざまな人物が登場する。それぞれが異なる性格と目的を持った、魅力的なキャラクターばかりだ。ここでは、キミのお得意さまになる(予定の)登場人物たちを紹介していくぞ。



アロア

▲主人公の妹。幼い頃のケガが原因で足が不自由だが、めげずに魔導を勉強している。

ベルダ

◀接客を担当する活発な少女。彼女目当てでやってくる客も多いという、お店の看板娘だ。

お店の店員

お店で働いてくれるカワイイサポーターたち。さまざまな局面で主人公を助けてくれるぞ。

ALEF'S BLADE MAKER ARMS SHOP
ブレードメーカー

SYSTEM（システム） 武器を売って冒険者をサポート！



このゲームでは、お客が必要としている商品を用意することが重要となっている。例えば、毒の沼地へ向かおうとしている冒険者に毒消しを安く売ってあげる、といった具合。店で買い物をした客が冒険を成功させてレベルアップしていくと、店の評判がドンドン上がり、さらに新しい武器や防具を作成できる職人を雇えるようになるのだ。お客のニーズに応えて、店を立てなおし、借金を返済していこう。

▲冒険前に店を訪れたアニタ。なにやら物色している様子だが…。



▶今回はお気に召さなかったようだ。次の機会までに商品の充実をはかろう。

売りモノを作る職人さん！

店頭に並ぶ売り物は、職人に依頼して作成してもらうことになる。職人はそれぞれ個性を持っているので、彼らの得意分野を把握するのが一流店への第一歩になるぞ。特徴を把握して、充実した品ぞろえを目指そう。



▶職人たちにもイベントが存在する？



アルテア
アイテム創りの職人さん。ちょっととぼけた感じの少女。

冒険者たち

主人公の店を訪れる冒険者は個性派ぞろい。彼らの冒険が成功するか否かはキミしだいなのだ！



イリス
◀死んだ弟の魂を取り戻す手段を求めて、旅を続けるけなげな魔法使いの少女。



クレイブ
▲主人公の幼なじみ。正義感が強く、歴史に名を残す英雄を夢見て修業を続けている。



アニタ
◀有名冒険家を目指す女の子。普段はけっこう無口だが、気が強いので勢いにまかせて突っ走ることもしばしば…。



フォード
▶高貴な血の生まれだが、現在は没落して、生活のために冒険を続けている。



Riverhillsoft
PlayStation
ドラマティック
リフレイン、第2幕。
「一途な愛、あります。」
リフレインラブ2
Refrain Love
相手が決まっても、いろんな女の子に目移り。
そんなゲームみたいな日常ってあるのかな。
ひとりの女性を愛して、とまどい、うつろい、そして深まる気持ち。
「変化にとんだ日常での、かわらぬ愛」。そんなドラマができました。
あなたの心が震えるドラマティックアドベンチャー、プレイステーションに登場です。
絶賛発売中!!
CD-ROM 2枚組
標準価格：6,800円(税抜)
©1999 Riverhillsoft Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001
インターネットのホームページも、お気軽にご利用ください。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
商品の内容に関するお問い合せは「ユーザーサポート係」まで
TEL 092-846-3400 (祝日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-846-5312 (24時間受付)

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



- 幻想水滸伝II
- テイルズ オブ ファンタジア
- エリーのアトリエ
- ストリートファイターZERO3
- 封神領域エルツヴァーユ
- ARMORED CORE MOA
- 宇宙戦艦ヤマト

イラスト／伊藤勇太

幻想水滸伝II

今回の攻略では、今まで明かせなかった情報を一気に公開する。キミは全部知ってたかな？

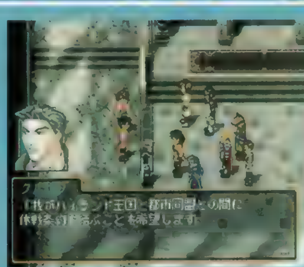
発売中 RPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作でカスミにはかなり思い入れがあった私としては、グレッグミンスターでのカスミとぼっちゃんのイベントにはかなり胸打たれるものがありました。どうも再登場のキャラは、ひいき目に見ちゃうところがありますね（笑）。でもお気に入りキャラはいっぱいいるんですよ。アイリにラブラブだし、オウランにメロメロだし、クマさん（ビクトール）にはクラクラだし、ガボチャはカワイイし、ゲンゲン隊長は別格だし……。ああ、もうっ!!　（PON）

全開攻略第5回 ストーリー攻略再開!!

今回はVol.95からのストーリー攻略の続きとして、ルカとの対決後からグリンヒル解放までをお贈りする。また、これまで攻略してきたルカとの対決までのおさらいと、今回から公開可能になった情報も織りまぜてあるぞ。今までは秘密になっていた、前作から再登場する多くのキャラについてもバッチリ載っているから、期待して読んでほしい！　それから特に注目してほしいのは、宿星キャラについての説明。今回はピッタリ108人というわけではなく、仲間にするキャラを選ぶことができ、さらに宿星に選ばれていないキャラでも仲間にすることができるのだ。その数はなんと116人!!　今回の記事まで全キャラフォローしているぞ。



◀ルカを倒して戦いが終わると思いきや、事態は思わぬ方向へ……。



◀解禁になった情報など、余すところなく掲載していく。

隠し情報一挙公開!!

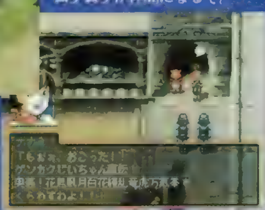
今号から公開できることになった解禁情報をまとめて紹介する。もう気付いている人も多いだろうけど、『幻想II』にはこんな隠された情報がたくさんあるのだ。今回はその一部をまとめてお贈りするぞ。

キャロでムクムクが仲間になる

最初にキャロの街へ行ったとき、すぐに道場に行かずに裏手の大きな木を3回調べてみよう。普通は中盤でしか仲間にならないムクムクが、いきなり仲間になるぞ。序盤で最大6人パーティになれるのは心強いよね。



◀主人公1人のときにココを3回調べるのだ。するといきなりムクムクが仲間になるぞ。



▶牢屋に入れられたときもずっと一緒だ。主人公たちが[illegible]っているときは、なぜかナナミと一緒にいる。

むささび戦隊をそろえよう

下の表のフィールドを5人以下のパーティで歩くと、むささびが最大5匹仲間になる。1匹仲間にするたびに、グリンヒル市の道具屋横にいる女性から話を聞いておこう。

ムクムク	ミューズへの関所～グリンヒル市
マクマク	トゥーリバー市～グリンヒル市
ミクミク	森の村～グリンヒル市
メクメク	マチルダへの抜け道～グリンヒル市
モクモク	森の村の南



▶宿星キャラはムクムクだけだ。



▼協力攻撃は「むささび5攻撃」！

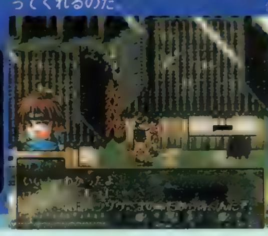
ロッカクの里の場所はココだ!!

場所がわからないと評判だった、ロッカクの里への行き方を公開するぞ。その場所はバナーの峠から隠し通路を通って行くのだ（下の図参照）。ただしバレリアを仲間にした場合は、本拠地LVが4になっていないと、里に入っても追い出されてしまうぞ。カスミなら本拠地LV3でOKだ。





▲ロッカクの里ではこぶたのほか、開きの封印球、おとセット6が手に入る
▼ここではサスケとモンドが仲間になってくれるのだ。



モンド

カスミを選んだ場合、本拠地LV3以上でカスミをパーティに入れてロッカクの里に行けば仲間になる。バレリアを選んだ場合は、本拠地LV4以上で仲間になる。





サスケ

仲間になる条件はモンドと同様だが、交易所の前にいるところで話しかけないと仲間にならない。サスケ＋フッチ＋ルック、モンド＋カスミで協力攻撃が可能。

フリーイベント

ぼっちゃんとグレミオに会える!!



前作のデータを継承していると、ルカとの対決後にバナーの村でフリーイベントが発生する。ここで前作主人公が登場するのだ。さらにグレミオが生きているデータなら、グレミオも登場して一緒に行動することになる。まさにファンサービスのようなイベントなのだ。前作主人公は宿星キャラじゃないけど、このイベント後はグレッグミンスターに行けばパーティに加えることができる。このイベントのために、前作をプレイする価値はあるぞ。



▶村にいる宿屋の息子コウに話しかけると、イベントがスタートするぞ。

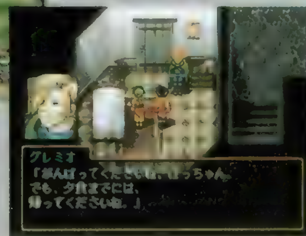
▲グレミオがいないデータを継承した場合は、宿屋のエリが道をふさぐ。



◀ダブルリーダー攻撃はメチャメチャ強力だぞ。



▼ボス戦のあと、そのままグレッグミンスターに向かおう。



▶イベントクリア後は、再びパーティに入れることが可能だ。



ぼっちゃん(前作主人公)

前作『幻想水滸伝』の主人公。通称〝ぼっちゃん〟。前作のデータを継承している場合、前作で入力した名前で登場する。イベントクリア後は、グレッグミンスターの自宅にいるぞ。



グレミオ

ぼっちゃんの付き人。前作のグレミオ生存データを継承した場合、ぼっちゃんと一緒に登場する。パーティに入れることはできないが、イベント中は同行者として行動をともにするのだ。

BOSS ポイズンモス

ワーム(HP:2700)からの変体。毒や雷の全体攻撃などで2回攻撃をしてくる。全滅しても物語には支障がない。



LV	47
HP	6800
金	50000
アイテム	——

再登場キャラとの再会

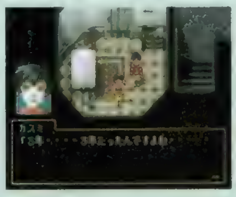
前作主人公に話しかけるときに、パーティ内に前作からの再登場キャラがいる場合は、そのキャラが特別なセリフを喋るのだ。再登場キャラが2人以上いる場合は、隊列で前のキャラが優先されることが多い。



▶前作から再登場したキャラの、いろいろなひと言を聞いてみよう。

カスミとのイベントも…

パーティ内にカスミがいる場合のみ、このイベントでグレッグミンスターに行ったときに特別なイベントが発生する。かなり切ない内容だが、カスミと前作主人公の関係に思い入れがある人は必見だ！



▶このイベントが起こるのは、カスミがパーティにいる場合のみだ。

シチューのレシピがもらえる

グレミオが生きているデータを継承した場合には、上のイベントクリア後にさらに嬉しいご褒美が待っている。レスターとの料理勝負のあとグレッグミンスターに行くと、特製シチューのレシピがもらえるのだ。



▶レスターとの料理勝負前にフリーイベントを終わらせておこう。

ミニゲーム

カレンと踊ろう

カレンを仲間にしたあと、本拠地にいる彼女に話しかけるとミニゲームを遊ぶことができる。見事に彼女の踊りについていくことができれば、下の表のような賞品をもらうことができるぞ。カレンのように踊るのは一見難しそうだが、8つのコマンドを繰り返しているに過ぎないので、順番さえ覚えれば簡単にクリアすることができるだろう。



▲最初から8つ目までのボタンを覚えるだけでOKだ。



◀これらはお風呂用アイテムなので、お風呂に飾ろう。

LV	コマンド	ごほうび
1	△−□−○−×−△−×−○−□	カレンの像A
2	LV1のコマンドを2回繰り返す	カレンの像B
3	○-□-△-△-□-×-○-×を3回	カレンの像C
4	ランダムの8つのコマンドを4回	カレンの絵A
5	ランダムの8つのコマンドを5回	カレンの絵B

ミニゲーム

木こりの結び目

洗濯場の奥にいる男に話しかけると、「木こりの結び目」というミニゲームが遊べる。賞品は下の表の通りだが、その組み合わせはランダムなので、気に入った賞品がなかったら「やめる」を選んでやり直そう。賞品の中には、ほかでは手に入れることができない協力攻撃のパワーアップアイテムや、守護神の設計図もあるぞ。頑張ってレアアイテムをゲットしよう。



▲お目当ての賞品が出たときにチャレンジするのがいいだろう。

「木こりの結び目」賞品リスト

参加料	1位	2位	3位
1000ポッチ	バラの花束 誓いの杯 太陽のバッチ 口ひろつぼ けんぽうぎ	怒りの一撃の札 ガントレット てりやき×7 民族いしょう	おくすり×5 のろい人形 木ぐつ
5000ポッチ	くつろぎセット 秘伝書 むてきスマイル しのびふく 青竜のつぼ 銀の盾	ばんしゃくセット じゅんかつ油 力の石 魔の石 鹿のツノ	おくすり×8 しっぱいのつぼ ブーツ
10000ポッチ	かめ設計図4 いぬぶえ きび団子 たいきょくのふく ゴールドレット せいじのつぼ 金かい	セクシーウィンク シルバーレット カイトシールド しのびふく	サングラス 特効薬×3 らくがき マント

"その他"装備のアイテム

アイテム名	効果
くつろぎセット	兄弟攻撃でナナミがサボる確率が50%に(ナナミ専用)
誓いの杯	男気攻撃、山賊攻撃が2倍ダメージ+ノックダウン(30%)に
バラの花束	ナルシー攻撃が全体0.5倍ダメージ+沈黙(30%)に
秘伝書	忍者攻撃が2倍ダメージ+ノックダウン(30%)に
セクシーウインク	美女攻撃が0.25倍ダメージ+眠り(1つにつき10%UP)に
サングラス	ヒカリ攻撃のダメージを防ぐ
むてきスマイル	美青年攻撃が2倍ダメージ+即死(40%)に
いぬぶえ	コボルト攻撃でコボルト100人攻撃の確率が25%に
きび団子	モンスター使い攻撃が1.5倍ダメージ+全員怒りに(バド専用)
じゅんかつ油	からくり攻撃が1.5倍ダメージに(メグ専用)

前半ストーリーチャート

ゲーム開始からルカとの対決までの、ストーリー前半部分をチャートでおさらいしよう。宿星キャラが仲間になるタイミングも併せて掲載しているので、初めての人にも何回目かの人にも役立つぞ。

ユニコーン隊駐屯地 ベッドで寝ると奇襲発生。ジョウイとともに北の崖から滝に飛び込む。

傭兵隊の砦 倉庫の整理、おつかい、床掃除をこなし、忍び込んで来たジョウイと砦を脱出。

リューベの村 ナイフ投げイベント後、アイリ、リィナ、ボルガンが一時的にパーティに入る。

燕北の峠 ミストシェイドを倒し、峠を越える。キャロの街に着くと旅の一座とはお別れ。

キャロの街 道場でナナミと再会。救出に来たビクトール、フリックとキャロの街から脱出。
- 強制キャラ：ナナミ(※1)
- フリーキャラ：ムクムク(※2)

傭兵隊の砦 自由に行動できるので、仲間集めをしよう。パーティ編成、倉庫使用も可能。
- 強制キャラ：ゲルマン、レオナ、バーバラ
- フリーキャラ：リキマル(※3)、ミリー、キニスン、シロ、ザムザ(※4)

トトの村 ピリカからおつかいを頼まれる。村の西側にある橋を渡ってミューズ市へ。

ミューズ市 道具屋で「木ぼりのお守り」を買う。グリンヒル市まで寄り道もできる。

トトの村 アップルとピリカが同行者としてパーティに加わる。一緒にビクトールのもとへ。
- 強制キャラ：アップル
- フリーキャラ：ハンナ

傭兵隊の砦 火炎槍の修理をするため、ツァイ探しを頼まれる。リューベの北側から山道へ。

ツァイの家への山道 山頂の家でツァイと会い、仲間になってくれるように説得する。
- 強制キャラ：ツァイ

戦争イベント 傭兵隊の砦 フリックとの一騎打ち後、戦争イベントが2回発生。戦争前に持ち物の整理を。

傭兵隊の砦 ジョウイとともに2階の執務室に行き、ピリカを救出する。

トトの村 村の奥にあるほこらで、レックナートの言葉に従い紋章継承の儀式を行う。

右へ

ミューズ市 通行証がないと中に入れることはできない、と門番に追い返される。
- 強制キャラ：ナナミ(※5)

白鹿亭 宝探しを引き受けるとアレックスが同行者に。以後、白鹿亭にタダで泊まれる。

シンダル族の遺跡 △の石板で水を引かせ、水路を通って□の石板を入手。ボス戦後にお宝発見。

白鹿亭 倒れたヒルダに遺跡で見つけたお宝を使う。その後、通行証を貸してもらえる。

ミューズ市 酒場に寄ってから市庁舎でアナベルと面会。ジェスから偵察を頼まれる。
- フリーキャラ：トウタ(※6)、アニタ(※7)

ハイランドとの国境 ハイランド軍キャンプの食料庫を調査。王族のテントに潜み、その後脱出。

戦争イベント ミューズ市街戦 7ターンもたせると足止め成功。戦争後、ジョウイがパーティから抜ける。
- フリーキャラ：ギルバート

ミューズ市 面会延期後、市庁舎前にいるジョウイと会話。その夜、ピリカを連れて脱出。
- フリーキャラ：テンプルトン

コロネの街 港へ行ったあと宿屋で旅の一座と再会。東の小屋でタイ・ホーとサイコロ勝負。
- 強制キャラ：アイリ、リィナ、ボルガン
- フリーキャラ：リキマル(※8)

クスクスの街 タイ・ホーたちと別れ、サウスウィンドゥ市に向かうため南を目指す。

サウスウィンドゥ市 酒場でビクトールたちと再会。市庁舎でグランマイヤーに調査を依頼される。
- 強制キャラ：ビクトール、フリック、フリード・Y
- フリーキャラ：ザムザ(※9)

ノースウィンドゥの村 ネクロードと対面。戦うこともできるが、この時点では絶対に勝てない。

風の洞窟 途中にある岩を押して洞窟の奥へ。カーンが一時的に加わり、星辰剣と戦闘に。

ノースウィンドゥの村 2つの隠し通路を開けつつ奥へ。ヘカトンケイル戦後カーンが抜ける。

右へ

ラダトの街 シュウの屋敷→酒場→リッチモンド→宿屋→水門の順に行動しよう。
- 強制キャラ：シュウ

戦争イベント ノースウィンドゥ攻防戦 主人公の部隊とソロン・ジーの部隊が1回戦えば、残り数ターンで決着がつく。

本拠地 新同盟軍リーダーになる。本拠地入口でフィッチャーと会い、申し出を受ける。
- 強制キャラ：ルック、ホウアン、トウタ(※10)
- フリーキャラ：タイ・ホー、ヤム・クー、オウラン、リッチモンド、クライブ、ヨシノ、アダリー、ヒルダ、アレックス

レイクウェストの村 アマダかタイ・ホーを仲間にし、本拠地の船着き場から船を出し、一路西へ。
- フリーキャラ：タキ、テツ

トゥーリバー市 市庁舎→ウィングホード領→市庁舎→宿屋→市庁舎→コボルト領の順に行動。
- フリーキャラ：ハンス

トゥーリバー地下水路 チャコを追って地下水路へ入る。ベストラットを倒し、その先の出口へ。

トゥーリバー市 マカイとの会話後、一番賢スースーに会う。宿に泊まるとキバ軍と戦闘に突入。
- 強制キャラ：リドリー、フィッチャー、チャコ
- フリーキャラ：ハイ・ヨー、シロウ、シド、ガボチャ、スタリオン

コボルト村 レイクウェストの宿屋でヒックスたちに会ったあと、コボルト村でイベント発生。
- フリーキャラ：ヒックス、テンガアール

本拠地 大広間でグリンヒル潜入の準備。年齢の低いキャラだけでパーティを組む。
- フリーキャラ：メグ、からくりまる、ワカバ、トニー、ムクムク(※11)

森の村 この時点で防具屋が開店しているので、装備を充実させておこう。

グリンヒル市 入学後は寝る→宿屋→寝る→学院1Fのニナと会話→寝る→宿舎地下と行動。

グリンヒルの森 宿舎地下から隠し通路を通って学院へ。左端の像を調べて森の奥の小屋へ行く。

右へ

本拠地 マチルダ騎士団と同盟を結ぶため、グリンヒル北東の抜け道から騎士団領へ。
- 強制キャラ：テレーズ、シン、ニナ
- フリーキャラ：エミリア、ジーン、ユズ

マチルダへの抜け道 抜け道を通過すると、マイクロトフ率いる青騎士団が出迎えにきてくれる。

ロックアックス城 ゴルドーとの会見後、戦争イベント発生。マイクロトフを追ってミューズ市へ。

ミューズ市 ジョウストンの丘入口でイベント発生。ロックアックスへ報告に戻ることに。

街道の村 ロックアックスに戻る前に、宿屋のハンフリーと話すとフリーイベントを発生。

洛帝山 フッチ、ハンフリーとともに山頂を目指す。ハーピーとの戦闘後、ケント救出。
- フリーキャラ：ハンフリー、フッチ

ロックアックス城 城に帰ったあと、マイクロトフ&カミューとともにマチルダ騎士団領を脱出。
- 強制キャラ：マイクロトフ、カミュー

戦争イベント キバとの決戦 ラダトの街を偵察したあと戦争イベントに。1回目は必ず撤退。2回目が本番。
- 強制キャラ：キバ、クラウス

本拠地 本拠地入口でシーナを見かけたあと、大広間に行くとイベントが進行。
- フリーキャラ：バド、エイダ、フェザー、ジークフリード(※12)

バナーの村 サウスウィンドゥに寄ったあと、ラダトの船着き場からバナーの村へ。
- フリーキャラ：アニタ(※13)

グレッグミンスター ワームを倒し、バルカスと話して首都へ。レパント大統領と話して同盟を結ぶ。
- 強制キャラ：シーナ、バレリア(※14)、カスミ(※14)
- フリーキャラ：ローレライ、ゴードン

戦争イベント 本拠地攻防戦 2回連続の戦争イベントへ突入。リドリーを救出できなくても支障はない。

ルカ・ブライトとの対決 3パーティを編成し、3回連続の戦闘。勝たなければいけないのは3回目のみ。
- フリーキャラ：アンネリー、キリィ、ホイ、トモ、ボブ

【注】※1：処刑場で「ナナミを助けに行こう」を選んだ場合。※2：1人のとき道場裏の木を3回調べる。※3：リューベの村で仲間にした場合。※4：トトの村で仲間にした場合。※5：処刑場で「早く逃げよう」を選んだ場合。※6：ミューズ市で仲間にした場合。※7：ミューズ市で仲間にした場合。※8：リューベの村で仲間にせず、コロネの街で仲間にした場合。※9：トトの村で仲間にせず、サウスウィンドゥ市で仲間にした場合。※10：ミューズ市で仲間にしなかった場合。※11：本拠地LV2以上で、グリンヒル市国フィールドを5人以下の ［右ページへ続く→］

今まで公開できなかった 前半で仲間になる宿星キャラ



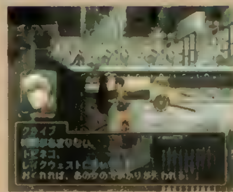
ギルバート



ゼクセン出身の傭兵。ミューズ市街戦のとき、ダメージを与えて同盟側に寝返るメッセージが表示されれば、そのまま仲間になる。これを逃すと2度と出ない。



クライブ

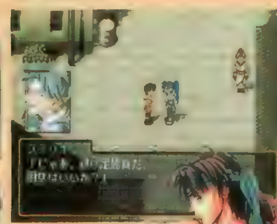


ミューズ市でエルザとのイベントを発生させておく。レイクウェストの村に行けるようになってから、サウスウィンドゥ市にいる彼と話をすると仲間になる。



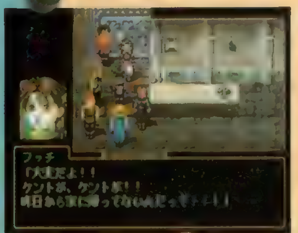
スタリオン

逃げ足の速さが自慢のエルフ。本拠地LV2以上で、50回以上戦闘から逃げていると、逃げ足勝負で勝つことができて仲間になる。



フッチ&ハンフリー

元見習い竜騎士のフッチと、元赤月帝国百人隊長のハンフリーの2人連れ。街道の村でフリーイベントを発生させ、洛帝山をクリアすると仲間になる。ルルノイエ突入前でも仲間にできるが、108人揃えるためにはロックアックス城に戻る前に、この2人を仲間にしておかないといけないので注意。





ヒックス&テンガアール



成人儀式途中の青年ヒックスと村長の娘テンガアールの、戦士の村出身の2人組。トゥーリバー防衛戦後、レイクウェストの宿屋に出現。その後、コボルト村でのフリーイベントをクリアすると仲間に。レイクウェストで話すとき、パーティ内にフリックかクライブがいると会話が変化。



キバ&クラウス



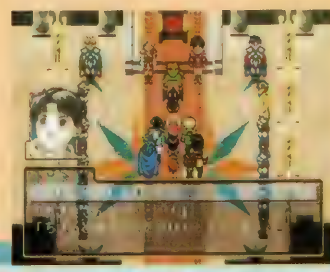
ハイランド王国第三軍団軍団長キバと、その息子で第三軍団軍師のクラウス。キバとの決戦の戦争イベントに勝利したあと、仲間になる。強制メンバー。





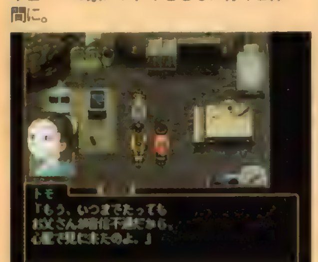
バレリア&カスミ

トラン共和国六将軍の1人バレリアと、ロッカクの里副頭領カスミ。トラン共和国との同盟時、この2人のうちどちらかを選択し仲間にする。2人同時には仲間にできない。



トモ

神槍ツァイの娘。ルカとの対決前、ツァイが「忘れ物をした」と言ったあと、リューベの家にツァイとともに行くと仲間に。





選択によって宿星が変わる

『II』は仲間の選択によって、108人のメンバーや宿星が変わるのだ。まずは天傷星バレリアと地急星カスミの選択。選ばなかった方の宿星がトモの宿星になる。そして〝ききみみの封印球〟を使って仲間にするLサイズキャラの選択。フェザー、ジークフリード、アビズボアのうち、仲間にした2体が天満星と天退星になる（先に仲間にした方が天満星）のだ。また、エイダはフェザーと一緒でないと仲間にならないぞ。



▲2人とも仲間にできないのは残念だが、宿星キャラが欠けるというわけではないので、安心して好きな方を選ぼう。



◀〝ききみみの封印球〟は2つしかないから、Lサイズキャラを仲間にするときは慎重に選ぼう。やり直しはできないぞ

[→左ページからの続き] パーティで歩いて仲間にした場合。※12：エイダ&フェザー、ジークフリードは、〝ききみみの封印球〟による選択になる。※13：ミューズ市で仲間にせず、バナーの村で仲間にした場合（バレリアをパーティに入れた状態で話すと会話イベントが発生）。※14：バレリアとカスミはどちらかの選択になる。

後半ストーリー攻略スタート!!

ストーリーチャート 1

本拠地
大広間前かホールか本拠地入口で、ナナミに「さんぽしようよ」と言われる。

▼

クスクスの街
港でクルガンと会い、同行者に加えて本拠地の大広間へ連れて行く。

▼

本拠地
テレーズが同行者に、チャコが強制メンバーとしてパーティに入る。船でコロネに渡り、ミューズ市へ。

▼

ミューズ市
ジョウストンの丘の議場でジョウイと会談。その後、ミューズ市を脱出。

▼

本拠地
本拠地入口でコウユウと会い、ビクトール、ナナミとともに出発。

▼

竜口の村
村の奥の番所を通してもらい、ティントの山道に入る。

▼

ティントの山道
山賊のアジトに行く途中でギジムに会い、ティントへ行くことになる。

▼

虎口の村
アイテムを手に入れたら、あとは通り抜けるだけですることはない。

▼

クロムの村
ロンチャンチャンとテンコウが仲間になるだけ。あとで来ても構わない。

▼

ティント市
グスタフと会う→寝る→ネクロード登場→ジェスと会話→寝る、と行動。

選択

逃げない場合

ティント市
ジェスたちが出陣後、ティント市の鉱山入口からティント坑道に入り、ネクロードと対面。戦闘後、坑道を脱出。

▼

クロムの村
村長の家で目を覚ましたあと、ビクトールが加わる。村の入口でカーンと再会し、一緒に虎口の村へ行く。

▼

虎口の村
村に入るとシエラ登場イベントが発生。シエラとの戦闘に勝つと、パーティメンバーか同行者として加わる。

▼

クロムの村
村長の村でひと晩泊まったあと、ティント坑道に入る。カーンとシエラはパーティメンバーか同行者に必ず入る。

逃げた場合

クロムの村
村に入ると強制的に村長の家に泊まることになる。翌朝、村から逃げ出す。

▼

虎口の村
さらに逃げるために村を通過する。村の出口で主人公が倒れる。

▼

ティントの山道
ゾンビの追撃を受け、危ないところをゲオルグに助けられる。彼にお礼を言ってさらに東へ逃げる。

▼

竜口の村
駆けつけたシュウたちに会い、説得される。選択肢によって展開が変化。

選択 → 「逃げない場合」の「クロムの村」へ ／ END

クスクスの街



ルカを倒したあと、クスクスの街に行くとかじ屋の横で男に呼び止められる。そのまま港に行くと、クルガンを本拠地まで案内することになるのだ。またこの時点で仲間にできるキャラが増えているので、仲間集めをしておこう。



▲ここはクルガンの言葉を信じて、彼を本拠地の大広間まで連れていくことになるのだ。



ジョウイ・ブライト
ジル・ブライトと結婚し、ハイランド皇王となったジョウイ。ルカ亡きあとも戦いを続ける。



レオン・シルバーバーグ
ハイランド王国軍師。元赤月帝国軍師で、解放戦争にも参加していた。

ミューズ市



ジョウストンの丘の議場に入ると、イベントが進行する。ジョウイとの会談時、いくつか選択肢が出るが、これらはどれを選んでも物語は大きく変わらない。ここではこのまま逃げるしかないのだ。

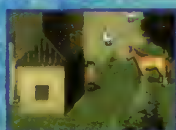


▶チャコが強制メンバーに入るが、ミューズで一旦分かれることになる。

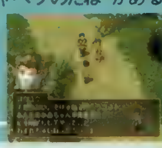


◀ジョウイの提案してきた休戦条約は、無条件降伏というとんでもない内容だったのだ。

竜口の村



本拠地入口で会ったコウユウとともに、竜口の村の奥から山道へ入ろう。ちなみに村の倉庫には、〝キャベツのたね〟がある。



▶ここから山道に入るのだ。



コウユウ
ティントの北に塞を構える山賊・灯竜山三兄弟の末弟。ネクロードを倒したあと、正式に仲間になる。

ティントの山道



まずは分かれ道を右上に行き、ギジムと会う。その後、ティント市に向かうため、虎口の村を目指すのだ。



▶ギジムと話をしないと、虎口の村に入ることができないのだ。



ギジム
山賊の頭目にして、灯竜山三兄弟の長兄。ネクロードを倒したあと、正式に仲間になる。

虎口の村



この村はティント市への通過点でしかない。だが、民家の本棚に〝ふるい本８かん〟、村人から〝トマトのなえ〟、井戸周辺で〝ひよこ〟がそれぞれ手に入る。忘れずにゲットしよう。

【宿屋】

泊まり	1人90ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料	1つ300ポッチ



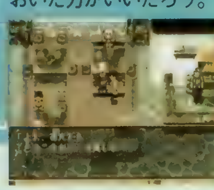
▶この村でアイテムが3つ手に入る。

クロムの村



▶ひいらぎの実や口ひろつぼを高く買ってくれる。

交易所以外は何もないが、ティント市に行ったあとは重要な拠点になる。ロンチャンチャンとテンコウは最初に仲間にしておいた方がいいだろう。



【宿屋】

泊まり	1人100ポッチ

【道具屋】

おくすり×6	100
特効薬×3	500
毒消し×4	200
ふくしゅうの札	1000
やみのマント	6800
翼かざり	8000
★マジックリング	13000

※表中の★印は、〝掘り出し物〟で出現する可能性のあるアイテムです。



ティント市

シナリオが2つに分かれる重要なポイント。2日目の夜を過ぎると、買い物や武器の鍛錬などができなくなってしまうので、早めに済ませておこう。

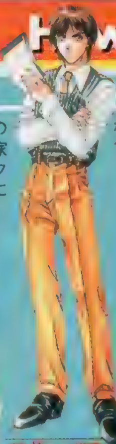


◀この会話での返答が、シナリオ選択の分かれ道。どちらを選ぶかは、プレイヤーの自由なのだ。



マルロ

グスタフの娘リリィの家庭教師。ネクロード戦後に仲間になる。



ジェス

ミューズ市の副市長。ネクロードを倒したあと、ティント市での会話で仲間になる。



ハウザー

ミューズ市軍の総司令官。ネクロード戦後、ジェスとともに仲間になる。

【宿屋】

泊まり	1人100ポッチ

【かじ屋】

きたえる	LV13まで
宿す・はずす	1つ200ポッチ

【道具屋】

おくすり×6	100
特効薬×3	500
毒消し×4	200
すりぬけの札	500
火炎の矢の札	700
怒りの一撃の札	700
★スキルリング	11500
★炎のかべの札	1000

【道具屋】

とんがりぼうし	1200
ハーフヘルム	7800
銀のぼうし	24000
チェインメイル	6500
ハーフプレート	12000
スケイルメイル	22000
竜鎧	23000
フルプレート	26000
鉄の盾	2500
カイトシールド	4300
こんとんの盾	17000
ガードリング	8500
ガントレット	1700
シルバーレット	7000
★風のぼうし	35000
★チュニック	200
★たいきょくのふく	28000

シナリオ選択 逃げなかった場合

ナナミとの会話で「やっぱりダメだよ」を選んだ場合、坑夫の話を聞いて坑道に入るとネクロードが登場する。ネクロードは倒せないので坑道から逃げ出し、クロムの村でカーンと再会。彼の勧めにより虎口の村でシエラを仲間にするために戦闘をすることになるぞ。



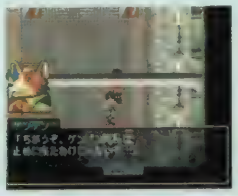
◀ティント坑道でネクロードと戦う際は、ダメージを与えられない。防御して3ターン持ちこたえよう。



▶シエラのHPは2800。通常攻撃のほか、縦一列への魔法攻撃などを使ってくる。彼女には破魔の紋章が有効だ。

シナリオ選択 ナナミと逃げた場合

ナナミとの会話で「行こう」を選んだ場合、"またたきの手鏡"を置いて竜口の村まで逃げることになる。竜口の村でシュウに説得に応じてクロムの村に戻ると、そのまま物語を進められる。「でも……」を選び続け、竜口の村から外に出ようとすると、1つのエンディングを迎えるのだ。



▶逃げるとき、主人公、ナナミ、ビクトール以外の2人が一緒に付いてきてくれるのだ。



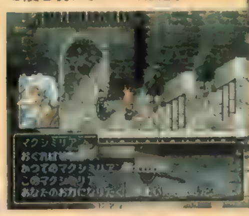
▶この選択肢を選び続けると、ここで終わるエンディングを見ることができるのだ。1度は見てみよう。

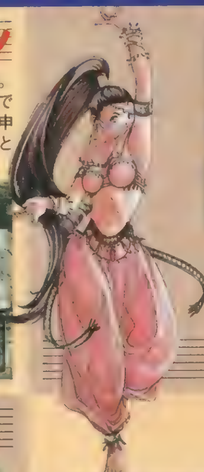
ここまでで仲間になるフリーキャラクター



マクシミリアン

元マクシミリアン騎士団の団長。ルカとの対決後、本拠地LV3以上でサウスウィンドゥ市に出現。彼の申し出を受けると仲間になる。断ると2度と現れないので注意。







クスクスの街で人気の踊り子。本拠地LV3以上でクルガンに会ったあと、クスクスの街の宿屋に出現。彼女の踊りの真似ができれば仲間になる。

カレン



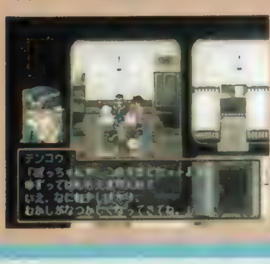
シモーヌ・ベルドリッチ

元赤月帝国貴族。本拠地LV3以上でクルガンに会ったあと、ラダトの街の水門に出現。"バラの胸かざり(バナーの掘り出し物)"を持って話しかけると仲間にすることができる。



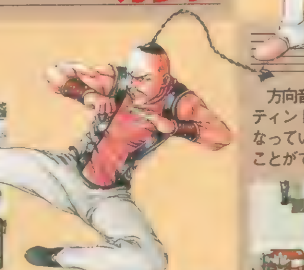
テンコウ

クロムの村で隠居している窓職人。本拠地LV3以上で、"まどセット"を持って話しかけると仲間になる。加入後は3F庭園でウインドウ枠を変更してくれる。







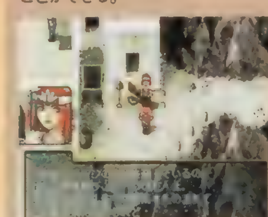


竜式格闘術の開祖。クロムの村かロックアックス城下の宿屋に出現する。本拠地LV3以上で、ワカバを連れて宿屋に行くと逃げていく。街のどこかにいるので話しかけて仲間にしよう。

ロンチャンチャン

ラウラ

方向音痴の札職人。本拠地LV3以上で、ティント市にいるところをジーンが仲間になっている状態で話しかけると仲間にすることができる。

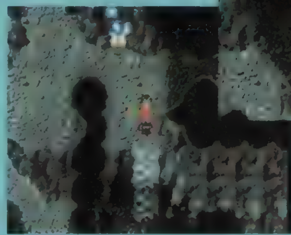






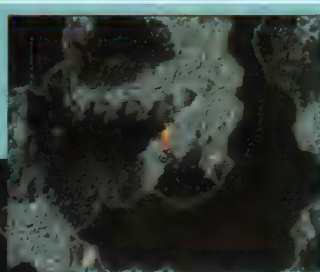
ティント坑道

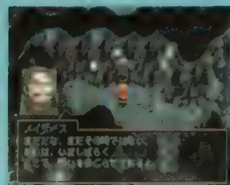
クロムの村のすぐ東にある坑道は、ティント市までつながっている。ここは複雑な構造をしていて迷いやすいので、マップをよく見て進んでいこう。旅の封印球の下のスベリ台を下りてしまうと、戻ることはできなくなってしまうので、宝箱の取り逃しがないようにしよう。またこの坑道内に出現するユニコーンゾンビは、"火封じの封印球"を落とす。確率は低いが、欲しい人は粘ってみるのもイイだろう。



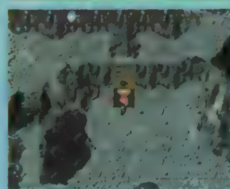
▶暗くて見えにくいが、坂とスベリ台をうまく利用して、宝箱を全部取って回ろう。

▼このスベリ台から元の場所に戻れる道はない。下りる前に必ずセーブをしよう





▼この時点でメイザースはまだ仲間にはならない。本拠地LVが4になったら迎えにこよう



▲木箱を押して、途切れた道の間に押し込めば、左からまわってココを通ることができるぞ。

ストーリーチャート 2

ティント坑道
ストーンゴーレムを倒し、その奥の出入り口からティント市へ潜入する。

▼

ティント市
立ち塞がるゾンビを倒しつつ、礼拝堂を目指す。そこでネクロードと決戦。

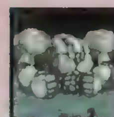
▼

本拠地
夜、ルシアの襲撃を受ける。翌日、大広間に行くと戦争イベントに突入。

▼

BOSS ストーンゴーレム

前横一列に対する直接攻撃、火属性全体魔法、土属性全体魔法などで攻撃してくる。土に強く雷に弱い。"守りの霧"などで守りを固め、弱点を突いた攻撃をしよう。ネクロード戦に備えて魔法は温存するように。



LV	47
HP	6800
金	50000
アイテム	——




ティント市



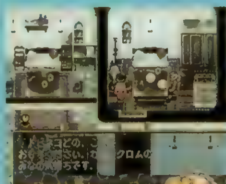
礼拝堂でのネクロードとの戦闘では、月の紋章を封じたおかげであまり苦労することはないだろう。戦闘後は、グスタフから〝大地の封印球〟、クロム村長から〝こもれ日の封印球〟がもらえるぞ。



▲逃げた場合のシナリオでは、ネクロード戦のときに、コウユウとマルロが乱入してくるイベントが見られるぞ。



▶ネクロードのHPは4500。破魔の紋章が特に有効だ。



◀遠慮なくお礼を受け取ろう。



カーン

バンパイアハンターであるマリィ家の末裔。ネクロードを倒したあと、正式に仲間になってくれる。



シエラ

蒼き月の村から来たバンパイアの始祖。27の真の紋章の1つ、月の紋章の正規の継承者。ネクロード戦後、正式に仲間に加わる。



ロウエン

灯竜山三兄弟の紅一点。リリィとともにネクロードに捕まっていたが、ネクロード戦後に仲間になる。

本拠地





▲ルシアのＨＰは1500。倒しても倒せなくても物語の進行に支障はない。

本拠地に戻って大広間に行くと、ひと晩寝ることになる。夜の仲間のイベントを１つでも見て自宅に戻ると、ルシアが襲撃をしてくるのだ。このとき、倒さなくても５ターンで戦闘は終わるぞ。戦闘後、ルシアを捕らえても逃がしても結局逃げられてしまう。



リドリーの息子。ルックスは母親似だが、性格は父親そっくり。ティントで逃げるシナリオを選択した場合、死亡したリドリーに代わって天罡星となる。

新天罡星登場!!

ボリス

ティントで逃げるシナリオを選んでから物語を進めた場合、リドリーは死亡してしまう。しかしネクロード戦後に、息子のボリスが父の跡を継ぐのだ。



◀リドリーには気の毒だが、一度は見ておきたいよね。

仲間の夜のイベント

ルシアの襲撃前には、本拠地内で宿星キャラのさまざまな夜のイベントを見ることができる。屋上から宿屋まで、くまなく歩いてみよう。全部で７つあるぞ。



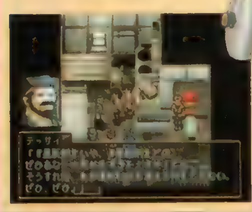
◀いろんな場所で仲間たちの会話イベントが見られる。

ここまでで仲間になるフリーキャラクター



テッサイ

クスクスの街のかじ屋の師匠。本拠地LV２以上で、ネクロードを倒したあとビクトールを連れてクスクスのかじ屋に行くと仲間になる。ハンマーは１つずつ渡すこと。



ガンテツ

トラン共和国クロン寺院を破門にされた僧。ネクロードを倒したあと、パーティメンバーの力の数値の合計が430以上のとき、サウスウィンドゥ市で仲間になる。

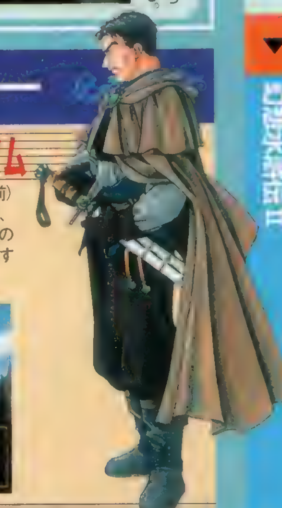




ゲオルグ・プライム

元赤月帝国六大将軍(10年前)の１人。ネクロードを倒したあと、本拠地LV3以上でティントの山道の途中に出現。話しかけると仲間にすることができる。

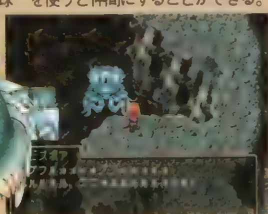




アビズボア

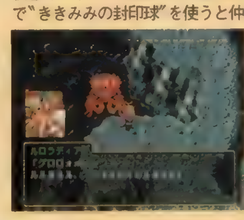
ティント坑道に棲むクラーケン。ネクロードを倒したあと、本拠地LV３以上でもう１度ティント坑道に行き、〝ききみみの封印球〟をかかげると出現する。そのまま〝ききみみの封印球〟を使うと仲間にすることができる。





ルロラディア

アビズボアの奥さん。アビズボアを仲間にして一定時間経過後、アビズボアをパーティに入れた状態でティント坑道の同じ場所に出現する。ここで〝ききみみの封印球〟を使うと仲間にすることができる。ただし、ルロラディアは宿星キャラではないため、仲間にすると108人揃えることはできなくなるので注意。



チュカチャラ

アビズボアとルロラディアの子供。アビズボアとルロラディアをパーティに入れた状態で、本拠地の船着き場に行くとイベントが発生して仲間になる。ルロラディア同様、チュカチャラも宿星キャラではない。108人は集まらないが、かなりインパクトが強いので機会があったら仲間にしてみよう。チュカチャラに協力攻撃はないが、両親には〝ダブルクラーケン攻撃〟があるぞ。



ストーリーチャート3

グリンヒル解放戦（戦争イベント）
3択による戦争イベント。どれを選んでもクリアすれば物語は進行する。

▼

グリンヒルの森
テレーズを同行者として、森から市内に潜入。途中ルシアと戦闘する。

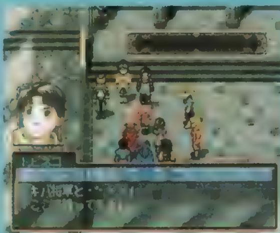
▼

グリンヒル市
ユーバーが召喚したボーンドラゴンを倒し、グリンヒル市を解放する。

▼

グリンヒル解放戦

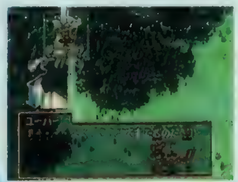
ここでは、キバたちとグリンヒルに攻め込む、ビクトールたちとミューズ国境を守る、アップルと本拠地で待つ、という3つの選択をすることになる。本拠地で待つと、大広間から外に出られず、一定時間経過するごとに入る報告を待つことになる。かなり暇になるぞ。



◀選択肢は3つある。どれを選ぶかは自由だが、戦争イベントに参加した方がイイぞ。

キバに同行の場合

ユーバーやルシアが率いる王国軍と戦うことになる。勝利条件は敵部隊を全滅させること。弓兵や魔法兵などをうまく使って、遠距離から攻撃を加えるようにするといいぞ。



◀敵の大将はユーバー。かなり苦戦することになる。

ビクトールに同行の場合

ジョウイやクルガン、シードが率いる王国軍と戦うことになる。あとから敵の援軍が出現するので、勝てそうでも深追いせず、守りに重点を置いてターン数を稼ぐようにしよう。



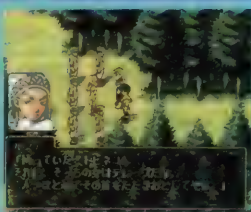
◀敵の大将はジョウイ。こちらも楽な戦いではない。

グリンヒルの森



入手アイテム
- ウィングブーツ
- 夢幻はおり
- 技の石

グリンヒル市門の横から、1度通った森の道を逆行するのだ。途中でルシアと戦うことになるが、格段に強くなっているので油断は禁物。市内で回復できるので全力で戦おう。

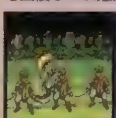


▲ルシアの敵意の理由は、戦闘後に明らかになるぞ。



BOSS ルシア

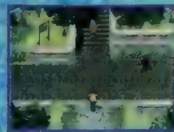
カラヤの戦士3人（HP350）と一緒に登場する。ルシアは2回攻撃が基本で、通常攻撃、カラヤの戦士に命令、2種類の火属性の全体魔法などで攻撃してくる。味方全体を回復させる魔法を、複数回唱えられるようにしておこう。



LV	47
HP	6800
金	50000
アイテム	―

▶グラスランドに住む、カラヤ族の族長。亡き父キヌアの跡を継いで族長になった。王国軍に味方し、主人公の敵として何度も登場する。

グリンヒル市



ニューリーフ学院の前で回復＆セーブをすることができる。街の入口に向かう途中、強制的に王国兵と2回の戦闘があるので、1度学院前まで戻ってセーブしておくといいだろう。ボーンドラゴンとの戦闘に勝利すれば、グリンヒル市は解放されるぞ。そしてそのまま、強制的にミューズ市での戦争イベントに突入することになるのだ。

▼ここで必ずセーブ。このあと、かなりの間セーブできないぞ。





ユーバー

◀300年以上生き続けている謎の黒騎士。レオンに呼ばれて王国軍の第4軍団長となる。素性は闇に包まれている。

BOSS ボーンドラゴン

直接攻撃、2種類の火属性の全体魔法攻撃をしてくる。火に強く、風と聖に弱いので、風の紋章、破魔の紋章、輝く盾の紋章が有効だ。火の魔法への耐性がしっかりしていれば、それほど苦労はしないだろう。



LV	47
HP	6800
金	50000
アイテム	―

モンスターデータ
ミューズ市③～グリンヒルの森②

今回の攻略範囲である、ミューズ市③～グリンヒルの森②までに出現するモンスターのデータを掲載する。倒したときに手に入る可能性のあるアイテムも、併せて活用してほしい。なお、落とすアイテムが骨董品の場合は、鑑定後の名称で表記しているぞ。

名前	LV	HP	金	出現場所	アイテム
おうこくへい（剣）⑧	41	180	1300	ミューズ市③	鉄の盾
おうこくへい（槍）⑨	41	187	1300	ミューズ市③	フルプレート
おうこくへい（弓）⑨	41	170	1300	ミューズ市③	―
しょうたいちょう⑤	43	220	1500	ミューズ市③	特効薬×3
キラードッグ	41	180	1800	ティントへの山道	どくけし×4 こんとんの盾
フライリザード	42	350	2000	ティントへの山道	ほたるの封印球 まどセット2
ゾンビ（A）②	42	140	281	ティントへの山道	しっぱいのつぼ
ゾンビ（B）②	42	155	323	ティントへの山道	のろい人形 鉄の首輪
スケルトン（剣）①	39	170	652	ティント市国フィールド	鉄の盾
スケルトン（槍）①	39	178	730	ティント市国フィールド	ガントレット
ゴーストスラッグ	40	450	3000	ティント市国フィールド	おどる火炎の札×2
ゾンビ（A）③	43	210	384	ティント坑道	しっぱいのつぼ パワーグローブ

ここまでで仲間になるフリーキャラクター

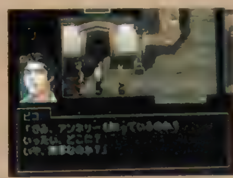
ジュド

グリンヒル市のニューリーフ学院で教えている彫刻家。本拠地LV２以上、グリンヒル解放後に学院内に出現する。学院内で一度会ったあと、森の村でもらった粘土を渡すと仲間になる。




ピコ

音楽隊のギター弾きで女泣かせ。本拠地LV３以上、グリンヒル解放後、グリンヒル市の宿屋に出現する。アンネリーが仲間になっている状態で近づくとイベントが発生して仲間になる。

アルバート

音楽隊のウッドベース弾き。ティント市の防具屋でアルバイトをしている。本拠地LV３以上で、アンネリーとピコが仲間になっている状態で話しかけると仲間になる。



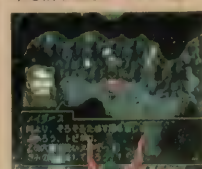

ゲンシュウ

コロネの港で瞑想している謎の剣豪。本拠地LV４、主人公の武器LV14以上で話しかけると仲間になる。ちなみにシルバーハンマーは、グリンヒル解放後のかじ屋のタマゴからもらえるぞ。




メイザース

ティント坑道の奥にいる、自称大魔法使い。本拠地LV４になってから再びティント坑道に入り、メイザースと会話をすると仲間になる。最初から３カ所に紋章を宿すことができるぞ。



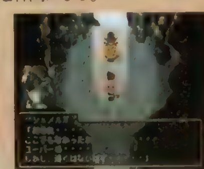

ヴァンサン・ド・ブール

元赤月帝国貴族でシモーヌの親友。本拠地LV４で、ラダトの街の水門にシモーヌをパーティに入れた状態で行くと出現。話しかけると、イベントが発生して仲間になる。




ペシュメルガ

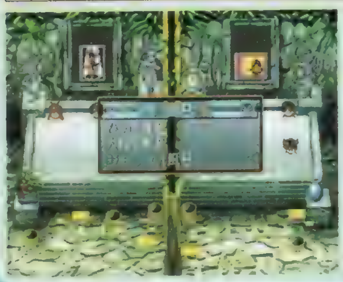
黒騎士ユーバーを追って旅を続けている謎の騎士。本拠地LV４になってから、風の洞窟の星辰剣があった場所に出現する。話しかけると仲間になる。

本拠地LVを知るには？

宿星キャラを仲間にする条件と密接な関係にある本拠地LVは、仲間の人数と物語進行上のイベントによって上がっていく。本拠地LVを知る方法はいろいろあるが、一番確実なのはお風呂に入ることだ。お風呂の種類は本拠地LVが上がるたびに増えるため、「お風呂を変える」でひと目でわかるぞ。

LV	仲間の人数	イベント	風呂
1	1～30人	ノースウインドゥ攻防戦後	ドラム缶
2	31～61人	トゥーリバー防衛戦後	ひのき
3	62～100人	キバとの対決後	大理石
4	101人以上	グリンヒル解放後	ジャングル



◀「お風呂を変える」コマンドで表示されるお風呂の数が、そのまま本拠地ＬＶを表しているのだ。ただし、お風呂の種類は5つあるが、本拠地ＬＶは4が最高

名前	LV	HP	金	出現場所	アイテム
ゾンビ(B)③	43	230	363	ティント坑道	のろい人形
スケルトン(剣)②	44	200	573	ティント坑道	鉄の盾
スケルトン(槍)②	44	208	765	ティント坑道	ガントレット
ネクローディア	45	320	3500	ティント坑道	のろい人形 マスターガーブ 騎士のぞう
ユニコーンゾンビ	46	570	4000	ティント坑道	火封じの封印球
アイフラワー	45	260	3500	グリンヒル市国 フィールド③	おくすり×7 ほうれん草のなえ
ボールバード	47	320	5000	グリンヒル市国 フィールド③	ガードリング
おうこくへい(剣)⑩	47	270	2000	グリンヒルの森②	おくすり×6
おうこくへい(槍)⑩	47	280	2000	グリンヒルの森②	アイアンブーツ
おうこくへい(弓)⑩	47	260	2000	グリンヒルの森②	—
しょうたいちょう⑥	49	380	2500	グリンヒルの森②	フルヘルム
ドレミのせい(×6)②	46	230(赤のみ270)	900×6	グリンヒルの森②	のどあめ×8 なべもの×8 レシピ34
ターゲットガール	48	270	4000	グリンヒルの森2	寝起きの封印球 ピクシーの封印球 ニンフの封印球
ひいらぎこぞう⑤	30	83	800	グリンヒルの森②	あおじる×4 おふね
ひいらぎマスター②	47	260	4000	グリンヒルの森②	やさしさの流れ札 ドリアドの封印球
ひいらぎじじい	49	1020	5500	グリンヒルの森2	やみのマント

テイルズ オブ ファンタジア

シナリオクリアをサポートする、完全攻略ガイド！
第４弾の今回は、３つのダンジョンマップを掲載。

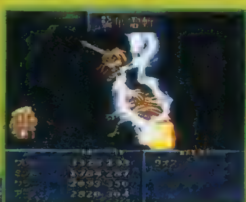
発売中	▶¥5,800	▶ナムコ
RPG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は雰囲気を変えようと、最初の２Ｐでチャート攻略、後半でマップ攻略……という形を取ってみたんですがどうでしょうか？ 「俺はマップなんて必要ねぇぜ！」っていう硬派な方は、チャートだけを、「俺は自由に突き進むぜ！」って人はワールドマップだけを、というように使い分けていただけると幸いです。ＲＰＧ（ＡＶＧもそうですが）の謎って、やっぱり自力で解けた方が嬉しいですもんね。でも、困ったときには、ぜひぜひ活用してくださいね。 （袋）

打倒ダオスのカギ、時の剣を手に入れろ！

打倒ダオスを目指すクレスたち一行は、過去の世界で仲間になったアーチェ、クラースらの魔術（召喚術）の使い手とともに過去に続き、現在でもダオス撃破に成功！ ……と、喜ぶのも束の間、再び時間転移で未来へと逃亡したダオスから、クレスたちへ向けて時間を超えての攻撃が行われた。一行はチェスターを新たに仲間に迎え、今度こそ決着を付けるために未来へと旅立って行く……。という前回に引き続いて、今回の攻略範囲はヴォルトの洞窟～トレントの森まで。また、レアバードという飛行機（？）が入手できる今回は、地上で行けないところはなくなるのだ。ワールドマップにも今までに登場した街やダンジョン（未来で存在する物）を掲載しているので、寄り道ガイドとして活用してほしい。なにか新たな発見があるかも？





▲過去・現代と、時間を超えてダオスと２度にわたる死闘を演じた。◀歴史を変え、親友・チェスターの命を救うことにも成功！

テイルズ オブ ファンタジア

未来編ユークリッドの都～トレントの森 攻略ガイドマップ



地名一覧

1.浸食洞	7.西の孤島	13.ヴォルトの洞窟	19.オリーブヴィレッジ
2.超古代都市トール	8.ローンヴァレイ	14.精霊の森	20.熱砂の洞窟
3.フリーズキール	9.ユークリッドの都	15.アルヴァニスタの都	21.炎の塔
4.白樺の森	10.ミゲールの街	16.水鏡ユミルの森	
5.ヴァルハラ平原	11.精霊の洞窟	17.モーリア坑道	
6.ベネツィア市	12.モリスンの家	18.12星座の塔	

各マップ上の記号の読み方

攻略マップ上の記号には以下のような意味がある。特にマップ間のつながりなどには注意。

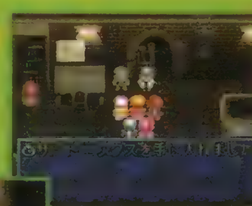
Ａ	イベント発生箇所やトラップの場所。	1	宝箱、アイテムが入手可能な場所。
ア	マップ同士のつながりを表す。	★	セーブ可能な魔方陣がある場所。
入口	マップのスタート地点。	ボス	マップに登場するボスの位置。

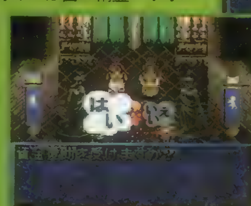
ワンポイント攻略付き ストーリー最短チャート

さて、おなじみ最短攻略チャートだが、今回は前回までとは少し趣向を変えている。簡単に説明すると、今までのチャートに攻略記事が合わさった形になっているのだ。なお、特別にマップが必要なダンジョンなどは、別途ページを用意してあるので、そちらを参照してほしい。また、各ポイントに付けられた１～８の数字は進行順を表しており、ワールドマップの番号とは対応していないので注意しよう。

1 ユークリッドの都科学アカデミー

海路のマヒで、アルヴァニスタへ向かうことのできなくなったクレスたち一行。科学アカデミーで、レアバードという魔科学により空を飛ぶ乗り物が開発されているという情報を得て、ユークリッドへと急行する。だが、レアバードはまだ実験段階で、アルヴァニスタまで飛んで行くには雷の精霊・ヴォルトの力が必要だという……。このユークリッドでは、科学アカデミーのイベントのほかに、城での武術大会のイベントがある。ここで９回勝利することができれば「獅子吼破斬」の奥義書を手に入れる（１回目のみ）ことができる。また、王に謁見すると、なんと 80000ガルドもの援助金ももらえるのだ。





▲ヴォルト契約に必要な指輪は、研究員から入手。
◀王の援助金を貰うチャンスは１度きり。断ったら×だぞ。

2 モリスンの家

ヴォルトの洞窟の西側、現代世界のモリスンの家と同じ位置にモリスン家の子孫、ハロルドは住んでいる。モリスン家といえば、時代を超えて何度となくクレスたちの冒険を助けてくれた魔術師の家系。ところがこのハロルドは、トリニクスやエドワードのような魔術の力を持ち合わせていない。それでもハロルドは、「自分にできること」と快く家を休息所として解放してくれる。このモリスンの家は、攻略上必ず寄らなくてはならない場所ではないが、これから攻略するヴォルトの洞窟への拠点として、ぜひ活用させてもらおう。幸い、2Fにはおなじみ（？）の行商人もいるので、回復アイテムの残数が心配な人は補充しておくことをオススメするぞ。また、台所に料理人などもいるので、料理コレクターの人は必ず寄っておくようにしよう。



▶クレスたちのことは、時代を超えて語り継がれているようだ。



◀寄る必要のない場所だけに、忘れずに伝授してもらうように！

3 ヴォルトの洞窟

雷の精霊ヴォルトが待つ洞窟は、ミゲールの町の南西にある。さほど広くはないが、雷の精霊の洞窟らしく電気を使った仕掛けが数多く登場する。中には、電気の直列と並列を応用したパズル要素を含んだ物もあるなど、実は意外な難所でもある。この洞窟クリアのカギを握るのは、またまたソーサラーリング。しばらく使う機会がなかったが、氷の洞窟などのこの後に攻略するダンジョンでも必要になってくる。この際、戦闘に参加してないメンバーに常に装備させておく（通常と変わらずに使用できる）のもいいだろう。また、このヴォルトの洞窟ではPS版のオリジナルイベント（右の TOPIC参照）も発生する。SFC版で「TOP」を極めてしまった人も要チェックだ。

攻略マップは P.74へ

TOPIC すず、ついに登場！

ということで、以前に本誌のほうでも「PS版で新たに仲間になるキャラ」と紹介していた少女忍者・すず。その彼女が、ここへ来て初めて登場することになる。残念ながら、この時点ではまだ仲間にはできないが、ダオスに洗脳された忍者軍団たちを相手に、勇敢に戦うすずの姿を見ることができるぞ。



▶クールな言動とはうらはらに、どこかおっちょこちょいな面も。

4 ユークリッド科学アカデミー

ヴォルトとの契約を無事に終えたら、再び科学アカデミーへと戻ってこよう。ヴォルトの力を借りてレアバード（とアーチェのホウキ）がパワーアップ！　以降はフィールド上なら、◎ボタンを押せば、いつでも空を飛ぶことが可能になる。これで、アルヴァニスタへも向かうことができるぞ。また、左ページでも少し解説したように、この時点でフィールド上のすべてに行けるようになる。基本的にゲームクリアするためには、チャート通りに進めなくてはならない……だが、イベントの中にはストーリー進行とは直接関係がないサブイベントも存在する。ワールドマップを参考にして、各地を探し回ってみるのもおもしろいだろう。



▲レアバードのおかげで、海を隔てた場所へもダイレクトで移動できるようになった。

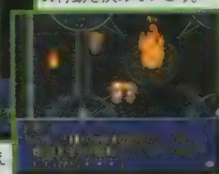
5 アルヴァニスタの街

相変わらず華やかなアルヴァニスタ。クレスたちは、自分たちを未来へと導いたハリソンが待つ城へと向かう。そこには、過去でクレスたちに協力してくれた宮廷魔術師・ルーングロムの姿があった。彼や国王からは、超古代都市トールの調査により、ダオスには時間転移能力があること、そして、超古代の3種の武具を融合して作った魔剣があればダオスの時間転移を封じることができることなどを聞かされる。この武具に関しての情報は、右のTOPIC を参照しよう。また、この街は、過去と同様にイベントが満載。まず、①マッハ少年との駆け足対決。内容は過去と同じだが、今度はチェスターが勝負することになる。勝ったときの賞品も、一新されているぞ。次に②城の2Fで、相手の指示した順番にコントローラのボタンを押す記憶力ゲームができる。もちろん賞品もある。また、③街の西にあるスーパーには料理人がいるし、④その南にある薬屋で2001ガルド以上の買い物をすれば、チケットがもらえるぞ。

TOPIC 情報は魔術研究所で

前述の3種の武具については、ルーングロムたちからの話を聞いたあとに魔術研究所に行けば情報を入手できる。超古代の3文明……トールはそのままトール、フェンリルはフリーズキール、オーディーンはフレイランド周辺に存在していたという。これらは、今後のストーリー展開に有益な情報なので、研究所では全員と話しておくように。また、過去で呪文書を買い忘れてる人は買うこともできる。





▼彼らの話を参考に、今後の行動を決めていこう。

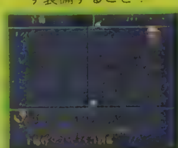
▲オーディーン……といえば、どこかで聞いた名前？

6 フリーズキール～氷の洞窟

雪で覆われたフリーズキールの街は、レアバードでしか行けないアルヴァニスタの北に浮かぶ島にあるぞ。街中で情報を集めると、街の北にある教会に幽霊が出没するという。3種の武具の1つ、氷の剣はこの教会からつながる氷の洞窟にある。教会の扉の前まで行けば、イベント後に中に入れるぞ。

攻略マップは P.76へ

▼洞窟内部は、ほのおのおまもりが必須。必ず装備すること！

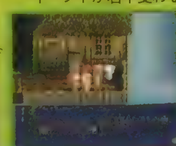


7 炎の塔

炎の塔は、フレイランド、オリーブヴィレッジの南東にある。周囲を溶岩で囲まれているため、レアバードでしか来れない。氷の洞窟に比べて素直な仕掛けが多く、攻略はしやすい。オリビを拠点に腰を据えて挑もう。なお、便宜上ここでは、氷の洞窟のあとに攻略しているが7、8に関しては順序は逆でもOK。

攻略マップは P.78へ

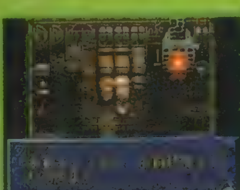
▼オリビには、料理人もいる。すずがいるとイベントが若干変わる



8 水鏡ユミルの森～トレントの森

氷の剣、炎の剣と入手したら、過去のトールですでに入手済みのダイヤモンドの指輪と合わせて3種の武具が揃ったことになる。あとは、物質再生能力を持つ精霊・オリジンに時の剣へと融合してもらうだけ。オリジンはトレントの森の奥にいる。動物たちの導き（カッコウの声、とんぼ、ブッシュベイビー）を頼りに、北東の石版を目指そう。また、トレントの森へと続くエルフの集落には、ハーフエルフは入れないので注意。また、エルフの村の武器屋ではチェスターの弓を直すイベント、宿屋ではアーチェの母親のイベントも発生するので、忘れずに。食材屋の料理人も、要チェック。

ボス攻略は P.79へ

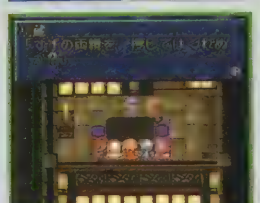


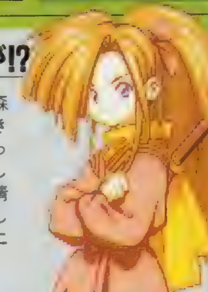
▶2000ガルドかかるが、チェスターの弓が強化される。



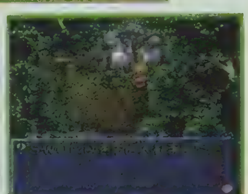
◀アーチェは、ボス戦の前にはしっかり戻ってくる（笑）。

TOPIC 大発見！　トレントの森に忍者の里が!?





ヴォルトの洞窟クリア後、トレントの森の北西の奥に行けばすずに会うことができる。すると彼女は、頼みごとがあると言って、森の最深部にある忍者の里へと案内してくれるのだ。なお、忍者の里に関する情報は、下の4カ所などで入手できる。少しでも早く仲間にしたいのなら、アルヴァニスタへ行く前に立ち寄ろう。



▶里から続く森には超協力な武器もあるので、必ずGET。

▲すずを仲間にするためにも、頭領の頼みを聞いてあげよう。

里の情報を集めろ

①【ユークリッド城　図書室】：書庫にある本の1冊に、忍者の里とジャポンと呼ばれる国について書かれている。

②【ベネツィア市】：噴水の前にいる少年から、忍者の里がどこかにある、という情報が聞ける。

③【アルヴァニスタの街】：街の東、建物の屋上にいるカップルから、忍者の里についての情報が聞ける。

④【？？？？？？？】：とある暗闇に閉ざされた街の喫茶店で、忍者の里と温泉についての話が聞ける。

ヴォルトの洞窟

ヴォルトの洞窟クリアのカギとなるアイテムは、チャートでも書いたようにソーサラーリングである。個々のクリア手順は各コラムを参照してもらうとして、共通しているのは、①コイルを撃つ➡②電気が発生➡③扉が開く、という手順。ここでのポイントは、電気を起こせるのは一定時間のみ、ということだ。つまり、どの仕掛けも扉が開いている時間に制限があるぞ。中にはソーサラーリングを撃ったあと、ダッシュでギリギリ扉に入れるかどうか、というパターンも！　頭だけではなく、反射神経も必要になるぞ。また、①&②、③&④、⑩&⑪の宝箱は、どれか1組を取った時点でほかの2組が消えるという、変わった仕掛けになっているので注意しよう。



◀Ⓐ地点では、すずが悪の忍者たちと戦うイベントも発生。



◀ときどき登場するサンダードラゴンはHPの高い強敵。

Check Point
コイルを撃って開ける……仕掛けクリアの基本を覚えよう

最初に登場するコイルの仕掛けは、Ⓑ地点。ここのコイル（中心にある棒状の物）に向かってソーサラーリングの炎を撃てば、Ⓒ地点の扉が開く、という単純なものだ。だが、前述の通り、扉は一定時間しか開いていない。その長さは扉ごとにまちまちで、例えば、この扉は〝ソーサラーリングを撃ち終わり、動けるようになってから1秒にも満たない〟間で扉は閉まってしまうのだ。幸い、コイルは棒のどこに当ててもＯＫなので、この仕掛けに限らず扉にできるだけ近い位置からコイルを撃つようにしよう。なお、ソーサラーリングには、射程というものがあるので注意。あとは、あせらず確実に扉までの最短ルートをダッシュするだけだ。



▲コイルを撃ってダッシュ！　すべての仕掛けの基本となる行動だ。







Check Point その1
手順を間違えると後戻りすることになるぞ

続いての仕掛けは、Ⓗ地点のコイルとⓘ地点の扉。ここでは、単純にⒽのコイルを撃っても、出力が足りずに扉は半分しか開かない。そこで、Ⓖ地点にあるスイッチを切り換え、コイルを直列に切り換えてみよう（画面上では変化なし）。ただし、Ⓖにつながる扉にはカギがかかっており、それを解除するためには、Ⓔ地点のスイッチを踏む必要がある。この階に来たら、まずⒹ地点にある隠し通路（通り抜けられる）からⒺに行き、スイッチを踏んでから上記のステップへ進んでいこう。



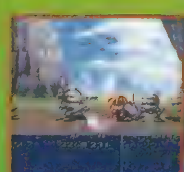
▼出力を上げても、扉の開いている時間は、やはり1秒弱と短い



◀見た目は壁でも、そのまま通り抜けられる。

その2
すず大ピンチ！　悪の忍者軍団から彼女を助け出せるか!?

Ⓕ地点では、またもや悪の忍者と戦うすずの姿が！　ただ、今回は少し形勢不利のようで、クレスは単身彼女を救うために忍者に挑んでいく。なお、この戦闘は負けてもゲームオーバーにはならない。



▲敵は4人。忍者だけあって動きが素早い！



▼勝敗に関係ないので安心（多少、展開は変化）。

Check Point その1

4つの仕掛けが連係した洞窟最大の罠をくぐり抜けよう

このフロアは、コイルの仕掛けが2つ、スイッチの仕掛けが2つ、と計4つの仕掛けが存在する洞窟最大のフロア。最終的には、㊟地点へと続く扉へ入るのが目的だが、そのためには一定の手順が必要になってくる。詳しくは右を参照してほしい。なお、Ⓛ地点にあるスイッチのようなものは、ワープ装置。上に乗ると、洞窟の入口付近へと飛ばされてしまう。もちろん一方通行なので、間違えて乗ってしまうと、ここまでの仕掛けをもう一度クリアすることになる。ダッシュで移動することの多いこの洞窟では、特に慎重にいきたい。

㊟地点へ行く方法







▲残りTPが不安だったら、ワープで脱出ってのもアリ。



STEP1

最初の手順は、Ⓙ地点のコイルを撃ってⓂ地点の扉を開けること。2つは壁で分断されているように見えるが、実はⓀ地点の壁が通り抜けられるようになっている。ただ、扉の開いている時間がかなり短いので、なるべくⓀに近い場所から撃つこと。

STEP2

次はⓄ地点にあるスイッチを切り換え、Ⓟ地点のコイルのある部屋への通路を開こう。Ⓜの扉を抜けると、㊟地点に直接行けそうだが、実はⓃ地点には見えない壁があるのだ。なお、⑫の宝箱の手前にある通路は一方通行になっているので注意しよう。

STEP3

最後はⓅのコイルを撃って、Ⓡ地点の扉を抜けよう。ただし、そのままでは出力が弱くて扉が開かないので、先にⓆ地点のスイッチでコイルを直列に切り換えておくこと。Ⓡまでの距離は長いが、扉が開いている時間も長いので、割と余裕はある。





一方通行



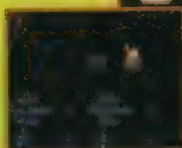
その2

3つのコイルを同時に発電! 素早さが要求される

Ⓢ～Ⓤのコイルに同時に電気を通せば、左上の扉が開く仕掛けになっている。ここはソーサラーリングを撃ってから扉にダッシュする要領で、Ⓤ➡Ⓣ➡Ⓢの順に右から左へダッシュで移動しつつ、テンポよく撃ちこんでいこう。少しでももたつくと、間に合わなくなるぞ。



◀ⓊとⓉの中間地点から開始するのがベスト。





▲連続で撃ち込めば、発電を持続することができる。

◀V地点には、例のワープ装置もある。帰りは便利。





入手アイテム

①ラベンダー	⑬りんご
②ラベンダー	⑭ブレッド
③ラベンダー	⑮エメラルドリング
④ラベンダー	⑯スタークローク
⑤ガールフラグメン	
⑥ライフボトル	
⑦リングシールド	
⑧オレンジグミ	
⑨ホーリィボトル	
⑩ラベンダー	
⑪ラベンダー	
⑫シルフィブルーム	

BOSS ヴォルト HP 28000



ヴォルトは、遠距離ではサンダーブレード、近距離では雷を飛ばして攻撃をしてくる。特にサンダーブレードの詠唱が早いので、連射されると危険。ダメージ覚悟で、クレスが直接攻撃して呪文詠唱を止めることを考えよう。問題は属性で、雷系はもちろん、光系の攻撃でもHPが回復してしまう。ボス戦攻略には欠かせない、襲爪雷斬や、インデグニション、ルナが使用できなくなるのはイタイ。逆に弱点は水属性だが、この時点では強力な魔法を覚えていないので、効果の低い地属性以外の、強力な魔法を使うといい。なお、この戦いでは、ハタモト(HP：6700)×2、カーカス(HP：2760)も登場する。まずは、コイツらから倒してしまおう。

BOSS



◀広範囲に直接攻撃もしてくる。クレス以外は、後方で待機しよう。



◀突進攻撃もしてくるなど、意外と攻撃は多彩だぞ。

テイルズ オブ ファンタジア

氷の洞窟

氷の洞窟は、フリーズキールの街の北部にあるフェンリル教会から続いている。洞窟のＢ５Ｆにいるフェンビーストを倒すのがここの目的だが、内部は、時折吹雪が舞い、身を切るような寒さ。実は、これは例えではなく、ある装備をしていないと立っているだけでも定期的にダメージを受けてしまうのだ。そのある装備とは、ほのおのおまもり。氷の洞窟に炎とは意外に思うかもしれない。だが、この指輪を装備すると、水属性の攻撃を30%減らしてくれるほかに、吹雪によるダメージを無効にしてくれるという、氷の洞窟攻略のためには必須のアイテムだ。このアイテムは通常では売っていないが、フリーズキール周辺にも出現するフロストキングというモンスターから入手可能な、こおりのおまもりをルーンボトルで変化させることでも手に入る。また、炎、氷のどちらのおまもりも持っていなければ、教会の入口にいる幽霊から、100000ガルドで１つだけ買うこともできるぞ。

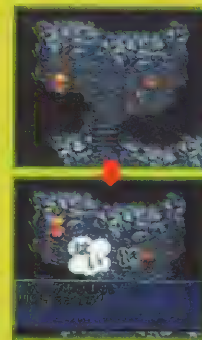


Check Point
凍りついたレバーを操作して閉ざされた扉を開けよう

氷の洞窟最初の仕掛けは、Ⓐ地点にあるレバーを動かしてＢ２Ｆへ続く扉を開けるというもの。ただ、Ⓐのレバーは寒さのために凍りついてしまっているので、その前にソーサラーリングの炎で氷を溶かしてやる必要がある。また、この部屋の隣の部屋は、前述した〝吹雪の舞う場所〞。重ねていうが、ほのおのおまもりを着けていないと、立っているだけでダメージを受けてしまう。そのダメージは１回（ダメージを受ける音がする）で、最大ＨＰの６%。１回の量は少なくとも、かなり頻繁にダメージを受けることになるので甘く考えないこと。



◀メニュー画面中は、吹雪のダメージを受けないので覚えておこう。



◀凍ってるレバーに向けて、炎を撃てば……。

◀この通り、動かせるようになるぞ。

1F



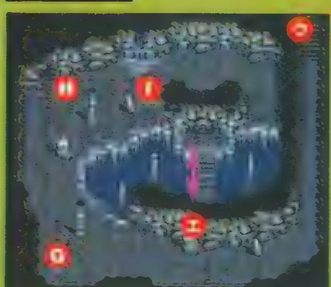
B1F



B2F

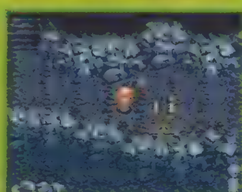


B3F



Check Point
ソーサラーリングの炎ですべてのろうそくに火をつけよう!

Ｂ２Ｆは一見、仕掛けもなさそうだが、実はＢ３Ｆへの階段につながる扉にはカギが掛かっている。この扉を開けるためには、Ⓑ〜Ⓕ地点にあるすべてのろうそくに、ソーサラーリングで火をつければＯＫ。この点火作業、判定がちょっとシビアで、ろうそくの先端に撃った炎がちょうど当たるようにしなくてならない。点火する順番には特に規則はないが、１つの台座に２本のろうそくが立てられている点にも注意しよう。つまり、合計10本のろうそくに、火をつけることになるぞ。また、このフロアは安全なものの、Ｂ３、Ｂ４Ｆは吹雪が舞うデンジャーゾーン。まだほのお（こおり）のおまもりを人数分揃えてない場合は、今のうちに集めてしまうことをオススメする。狙うは、もちろんフロストキング（HP：7530）。炎と風の属性攻撃に弱いので、アーチェのファイアストームなどが有効だ。



▲１本でも忘れると、つけたことにならないので注意しよう。

B4F



Check Point
ソーサラーリングが大活躍!! 溶かす、つける、2つの効果を使いわけろ

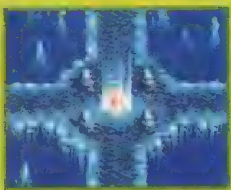
Ｂ３Ｆも、次の階へと続く通路にカギが掛けられている。Ｂ２Ｆと同様に、Ⓘ地点にあるろうそくに火をつければOK……なのだが、ただソーサラーリングで撃っただけでは、Ⓗ地点から吹き込む風で、火は簡単に消えてしまう。そこで、Ⓖ地点にある石像をⒽまで運んで、風を防いでやろう。ただし、この石像は寒さで凍りついているので、先にソーサラーリングの炎で氷を溶かす必要があるぞ。うまく石像で風の侵入を防げたら、あとはいつも通り火をつければ（ろうそくは２本なので、両方つけること）、このフロアはクリアだ。



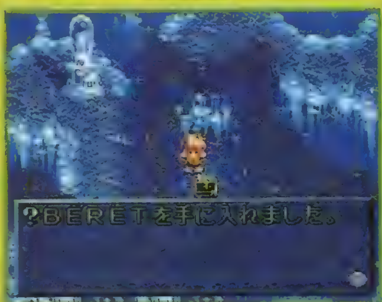
▲石像は、写真の位置辺りに運ぼう

Check Point 水の入れ替えがフェンビーストへの近道

次なる仕掛けは、Ｂ５、Ｂ６Ｆをまたいだ大掛かりなもの。洞窟のボス、フェンビーストがいるのはＢ５Ｆ。だが、彼（？）のところに行く途中、Ⓚ地点には水が張られており、渡ることができない。ほかに通路はなさそうだし、この水をどうにかしないとクリアはできないようだ。〝急がば回れ〟ではないが、まずは１度Ｂ６Ｆへと降りてみることにしよう。この仕掛けのポイントは、邪魔な水を抜いてＢ６Ｆへ行き、スイッチを切り替えてから、ふたたび水を戻す（過去の世界の浸食洞にもあった〝水の入れ替え〟と、氷の洞窟ならではの〝水を凍らせる〟という２つのプロセス）こと。その詳しい手順は、右のＳＴＥＰ１～３の方を参照してほしい。また、この行程中に入手できる２つの未鑑定アイテム（⑬&⑮）は、ミント、クラースの強力な装備。ルーンボトルに余裕があったら、対フェンビースト戦に備えて、装備可能（鑑定済）の状態にしておこう。



◀フェンビーストの部屋の前では、必ずセーブ！



◀背景に隠れた宝箱も見逃さないように。

●フェンビーストの部屋へ行く手順

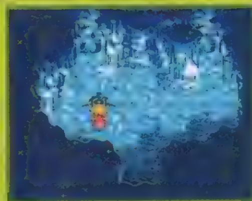
STEP1

まずは、Ⓚ地点（Ｂ５Ｆ）の水を抜くために、Ⓙ地点（Ｂ５Ｆ）にあるスイッチを切り替えよう。すると、Ⓚ地点のＢ６Ｆへと降りる階段が現れる。Ⓒ地点（Ｂ６Ｆ）へ向かおう。



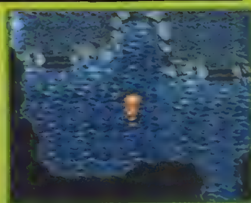
STEP2

続いて、Ⓛ地点（Ｂ６Ｆ）のスイッチを切り替える。すると、Ⓜ地点への扉が開くので、部屋のスイッチを踏んで水を凍らせてやろう。これで、ⓚ地点（Ｂ５Ｆ）へ続く階段が使用可能になるぞ。



STEP3

最後は、Ⓙ（Ｂ５Ｆ）のスイッチをもう一度切り替える。また水が入ってくるが、ステップ２の作業のおかげで、水を凍りつかせることに成功！　これで、渡ることができるぞ。



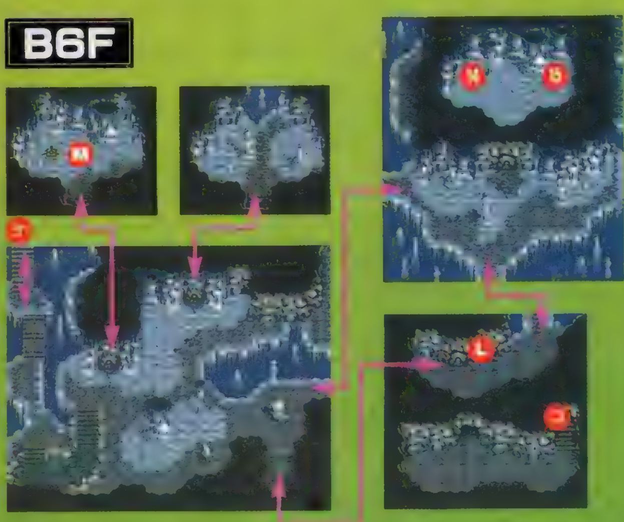
B5F



入手アイテム

①?HELMET	⑨タイダルウェーブ
②?CLOTH	⑩ピヨハン
③シルバープレート	⑪チャームボトル
④リングシールド	⑫アンクシールド
⑤?BOOK	⑬?BERET
⑥アクアマント	⑭?BOW
⑦シルバーケープ	⑮プリティミトン
⑧ブラックオニキス	

B6F



BOSS フェンビースト　HP 30000



氷の剣を守護するフェンビーストは、非常に強い。鉤ぎ爪による鋭い攻撃と、雪や氷柱などによる全体攻撃もしてくる。また、動きも素早いため、一度フェンビーストのペースになってしまうと一気に押しきられてしまう。これを防ぐ第１の対処法は相手にいかに攻撃させないか、である。呪文と違いクレスの必殺技は、発動中も時間は流れている。つまり、呪文の詠唱は続いているということだ。連続ヒットして、効果時間の長い技でフェンビーストの動きを止めていくのがクレスの役目となる。オススメは襲爪雷斬キャンセル襲爪～系の奥義。これでかなり時間は稼げるし、ダメージも奪える。第２の対処法は、隊列。クレスを最前列、ほかの３人を最後列に配置し、画面にはフェンビーストとクレスしかいない状態にすること。こうすれば、全体攻撃をされてもほかの３人には被害が及ばないのだ。あとは、フェンビーストが苦手な属性の呪文を連発しよう。



▲効果があるのが、ファイアストームやルナなどの火・光系の属性呪文。逆に水属性では回復するので注意。



▶ほのおのおまもりは、フェンビーストの特殊攻撃のダメージを30%低減してくれる。頼りになるぞ。

炎の塔

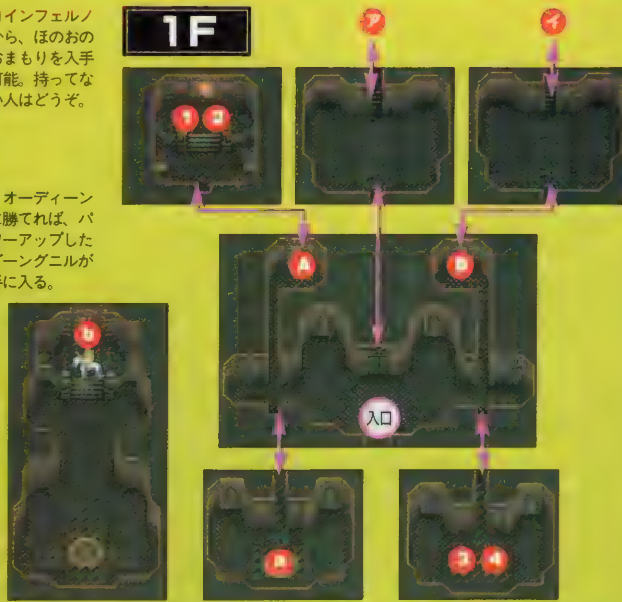
炎の塔があるのはオリーブヴィレッジの北東、レアバードでしか行けない山に囲まれた場所に、時代を超えて（過去の世界にもあったのに気づいた？）建っている。内部は氷の洞窟と一転して、灼熱の世界。ところどころ溶岩が噴き出し、上を歩けば当然ダメージを受ける。また、氷の洞窟と同じように一定間隔でダメージを受けしまうフロアもあるが、これはこおりのおまもりを装備すれば回避できるぞ。また、１Ｆのⓐ地点からワープした先、ⓑ地点にある像にレベル40以上の状態で触れると、オーディーン（HP：100000）の試練を受けることができる。だが、正直言って、炎の塔をクリアできるレベルでも勝てる見込みは少ない。十分に力を付けてから、挑戦するようにしよう。



◀インフェルノから、ほのおのおまもりを入手可能。持ってない人はどうぞ。



◀オーディーンに勝てれば、パワーアップしたグーングニルが手に入る。





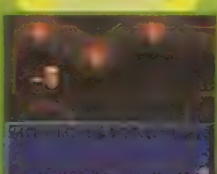




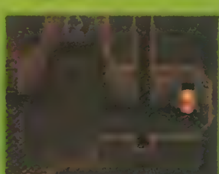
Check Point 宝箱回収とクリア 2つのルートが存在する!

その1

炎の塔には、入口正面の扉から続く宝箱回収ルートと入口右手の扉から続くクリアルートの２つがある。まずは、７Ｆの呪文書が置いてある、宝箱回収ルートから攻略しよう。この扉は、Ⓐ、Ⓑ地点にあるレバーを切り替えれば開くことが可能。７Ｆまでの道のりは、途中に溶岩地帯などがあるものの特別な仕掛けはない。呪文書を入手できたら、１Ｆまで降りてきて、改めて右手の扉からクリアルートを進むようにしよう。一度オリビへ回復に戻るのもいいだろう。



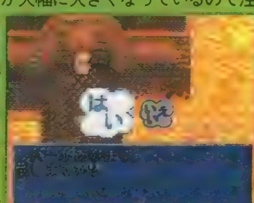
▲回収ルートの途中には、かなりの数の宝箱がある。ＧＥＴ！



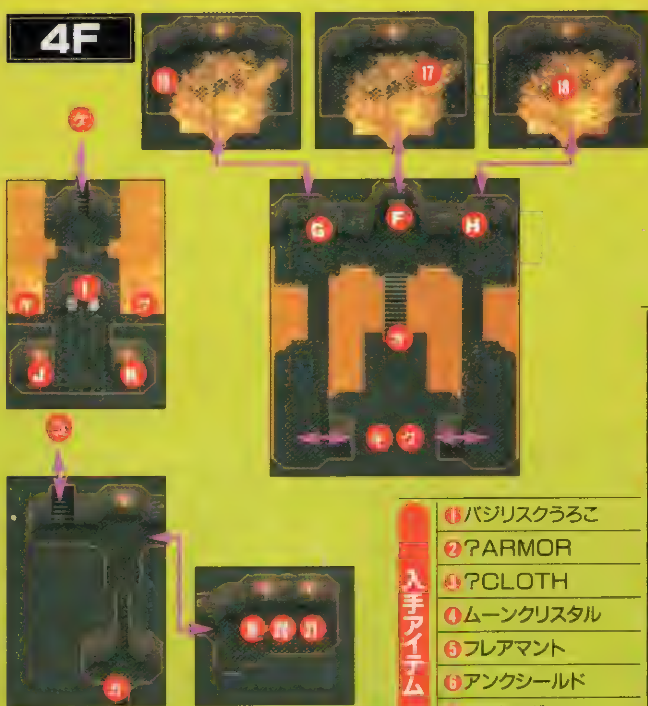
▲右手の扉には、特にカギは掛けられていないぞ。

その2 左右のレバーを切り替えて次のフロアへの扉を開け

クリアルートの３Ｆ（これ以降のCheckPointは、すべてクリアルート）、カギの掛かったⒺ地点の扉を開くためには、Ⓒ、Ⓓ地点にある２本のレバーを両方とも切り替えなくてはならない。順番はどちらからでもＯＫ、近くには宝箱もおいてあるので、忘れずに回収しておこう。なお、２Ｆに続いて登場するこの階の溶岩地帯（もっとも３Ｆの溶岩地帯は行く必要はないが）、氷の洞窟のときと比べると、１回で受けるダメージが大幅に大きくなっているので注意。その量は、最大ＨＰの12％！　10回画面がフラッシュする間に、戦闘不能状態になってしまうのだ。全員が戦闘不能になってしまえば、当然ゲームオーバー。こおりのおまもりは、絶対に全員に装備させておきたい。



▲ここまでゲームを続けてきた人には、もうおなじみの仕掛け。







入手アイテム

1 バジリスクうろこ	9 ベルベーヌ
2 ?ARMOR	10 リバースドール
3 ?CLOTH	11 メンタルリング
4 ムーンクリスタル	12 ?CLOTH
5 フレアマント	13 ?HELMET
6 アンクシールド	14 リングシールド
7 ミックスグミ	15 ライフボトル
8 ミックスグミ	16 リングシールド
	17 ?BERET
	18 プリティミトン
	19 えび
	20 えび
	21 ホーリィボトル
	22 エクスプロード

Check Point

その1 見張り番の目をうまくかいくぐるには?

4F、Ⓖ地点とⒽ地点にはカギの掛かった扉がある。この扉を開けるためのポイントが、Ⓕ地点の石盤にある"見張り在中"の文字である。実は、各扉の近くに置かれている石像が"見張り"役そのもので、彼らを扉から遠ざけてやれば、自動的に扉が開く仕掛けになっているのだ。動かすのは扉の見えなくなる方向、石盤の方へ運べばOK。



▲今までにない、珍しいタイプの仕掛けだ。

その2 またまた石像! 今度は重石に使おう

同じく4F、次は5Fへと続くⒾ地点の扉の開け方を解説しよう。とはいっても、左のその1に比べると、「TOP」ではポピュラーな仕掛け。Ⓘの左右に置かれている2つの石像を、Ⓙ、Ⓚ地点の2つのスイッチの上に移動させればいいだけ。石像とスイッチの組み合わせに決まりはない。要は石像の重みで、2つのスイッチを同時に作動させればいいのだ。

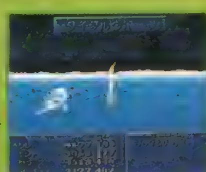


▲石像を交差させてもOK……意味はないが(笑)。

その3 通路を守る、4体のガーディアンを倒せ!

続いて5F。Ⓛ、Ⓜ、Ⓝ、Ⓞ地点の小部屋にはそれぞれ1体ずつのフレイムソード(HP:15200)が待ち受けている。彼らはボスの間へと続く通路の守護者で、4体すべてを倒さないと、Pの通路は出現しない。

フレイムソードは、突進や斬り(?)攻撃のほか、ときどきだがエクスプロードの呪文も使ってくる。使われてしまうと、不利な状況にもになりかねないので、速攻で倒してしまいたいところだ。

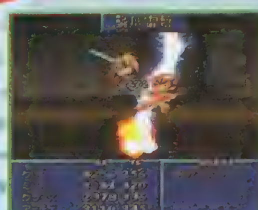


◀フレイム、というだけあって、水属性には弱い。

BOSS フラムベルク HP 46700



フラムベルクは、正統派の剣士で遠距離の攻撃をあまりしてこない「TOP」においては戦いやすい相手といえる。動きは素早いが、それはクレスの襲爪雷斬キャンセル襲爪～系奥義などで封じてしまえば済むこと。お供のインフェルノ×3と合わせて、苦手な水属性(タイダルウェーブが有効)でガンガン押していこう。ヴォーパルソードも効果大だ。水属性以外は逆に効果は薄く、言うまでもなく炎属性では回復してしまう。



◀久しぶりに力押しで戦えるボス。決して弱くはないが……

トレントの森

BOSS オリジン HP 45000



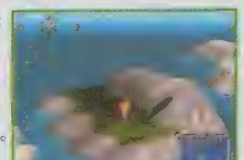
オリジンも遠距離からの呪文攻撃はしてこない、ただ中間距離からの「カラップス」という特殊攻撃は非常に攻撃力が高く、一撃死もありうる。そこで、フェンビースト戦同様に、クレスと後列の間を離してパーティ全員がダメージを受けないように注意しよう。オリジンは、こちらの属性攻撃を無効化する(効かない)こともあるが、クレスおなじみの襲爪雷斬キャンセル襲爪～系奥義で固めることもできるぞ。奥義終了後の隙は、呪文やチェスターの弓(オリジン戦では役に立つ!)でフォロー。やはり、相手に手を出させないのがポイントだ。



◀オリジンは、光、無属性で回復する。アルラウネ×3を倒すときは注意しよう。

TOPIC あとはダオスを倒すだけ、その前に!!

さて、時の剣も手に入れ、最後の決戦も目前。とはいえ、アーチェやクラースの特技欄に空きがあったり……するよね? この世界には禁呪と呼ばれる強力な呪文が存在したり、まだ見ぬ精霊たちがどこかで待っているらしい。はやる気持ちもわかるが、ダオスとの最終決戦を前にパーティの強化を図るのも戦略の1つ。さまざまな街で情報を集めている人は知っているかもしれないが、かつて4大精霊と契約したダンジョン、海上に浮き上がったトール、などなど、もう一度調査してみる価値はある。冒険はまだまだ終わらないぞ。



◀150年も経っていれば、変化もあるかも?



▶オリビではこんな情報も早速レアバードで調査だ!

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～

攻略編もいよいよ3回目。今回はいろいろなバリエーションで取りそろえたネタを紹介していくぞ。

発売中 RPG	▶¥5,800　▶ガスト
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作をはるかに超えるボリュームで、遊びごたえも十分な「エリーのアトリエ」。前回の登場人物たちの〝その後〟の生活がキッチリ描かれているので、ぜひとも「マリーのアトリエ」から続けてプレイして欲しいものです。今回の記事の中でチラッと紹介しているケントニスでは、レアアイテムもたくさん手に入るし、アッと驚く（というか予想済みの人たちもいるでしょうが）あの人物との出会いも待っています。ぜひ一度は訪ねてみてください。　（久本）

カスターニェの海に棲む、海竜フラウ・シュトライトとの対決!

前回の攻略記事で紹介した、エリーの新しい目的地、港街カスターニェ。実はこのカスターニェでは、住人を日夜悩ませ続ける大変な事件が起こっていたのだった。街の近海に棲みついた、凶悪な海竜フラウ・シュトライト。この海竜が、近寄る船を次々と沈めてしまうため、漁や船による交易を生活の糧とするカスターニェの人々は、窮地に立たされていたのだ。早急な対策が必要なものの、海竜のあまりの強さにまったく打つ手がないというのが現状である。

今回は、この海竜を退治するためのカギとなる、港街の少女ユーリカとのイベントを紹介する。海竜との戦いに勝利したとき、エリーの前に待ち受けるものとは…?



▲ユーリカ・イェーダ、18歳。初対面では気性の荒そうな態度に驚かされるが、実は人をきちんと気遣える、心優しい少女だ。エリーの旅に同行させることもでき、戦闘時に「ひっさつ」を選ぶと、その次の「こうげき」が3回攻撃になる。

海竜と対決するためのイベントの流れ

夢を継ぐ者(1)

カスターニェで何回かユーリカと会話していると、ユーリカは、エリーの目的や夢は何かと尋ねてきた。エリーの答えを聞いたユーリカは、亡き父が追い求めていた「英雄の財宝」を探し出すことが自分の夢だと語る。

本当に財宝はあるのだろうか、と聞くユーリカに対し、どう答えるかによって次のイベントが変化する。もし「財宝がない」「分からない」を選ぶと、ユーリカは10日間、街から姿を消してしまうぞ。

「財宝がある」を選択

夢を継ぐ者(2)

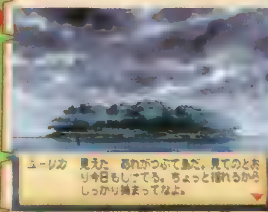
「夢を継ぐ者(1)」発生の翌日以降ユーリカと話すと、つぶて島への同行を頼まれる。承諾すると彼女が強制的にパーティに加わり、断わると10日間姿を消してしまう。



「一緒に行く」を選択

夢を継ぐ者(3)

ユーリカと同行すると、街の外の目的地に「つぶて島」が追加される。ここを目的地に選ぶと、つぶて島への航海イベントが発生するぞ。(島での採取はできない。)



それ以外を選択

「一緒に行かない」を選択

つぶて島に到着後

夢を継ぐ者(5)

10日もの間、ユーリカはたったひとりで財宝を探し、つぶて島をさまよった。エリーが探索の結果を聞くと、哀しそうな笑みで答えるだけだったというイベント。



決戦(1)

「夢を継ぐ者(4)(5)」のどちらかが発生後3日以上が経過しており、ユーリカに話しかけるか、彼女がパーティにいると必ず発生する。

自分の夢に対してケリを着けることができたユーリカ。彼女は、今度はエリーの夢のために協力を申し出てきた。自分の夢を叶えるために海を渡りたいエリー。そのためには、どうしても立ち塞がる海竜を倒さなければならない。

街の外の目的地に、新しく「海竜を倒す」の項目が追加されるぞ。

夢を継ぐ者(4)

つぶて島に到着したエリーとユーリカは、森の中に石碑を発見した。果たして財宝は…!?　このイベント後、ユーリカとの友好が10上がり、仲間にできるようになる。

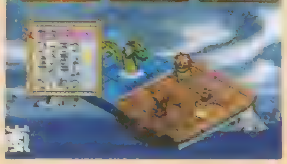


決戦(2)

ユーリカの船に乗り、荒れ狂う波の中、ついにフラウ・シュトライトを発見したエリーたち。「海竜を倒す」を選択すると、このイベントが発生、後戻りはできない。



CHECK! 強敵フラウ・シュトライトを倒すためには!



おすすめアイテム



羽魚扇　アイテムレベル3

まずボルトのうわさ話を聞き、「生命の息吹」第4章を読むと作成できる。

晴天の炎　アイテムレベル5

材料の調達は簡単に行なえるが、エリーの錬金術レベルを上げる必要がある。



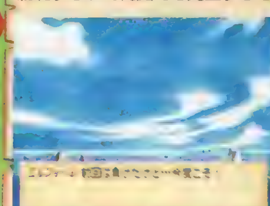
海竜とは、船のカタパルトからモリを打ち込んで戦う。カタパルトは一度使うと、2回「まきあげ」ないと再使用できないので、3人パーティで立ち向かおう。次ページで紹介するルーウェンがいれば、「ひっさつ」でカタパルトの威力を倍増することもできるぞ。

戦闘フィールドは、必ず海竜の属性に有利な〝嵐〟になる。「晴天の炎」で〝晴れ〟に変えることを忘れずに。また海竜の全体攻撃「津波」を軽減する「羽魚扇」も用意しておきたい。これら戦闘で使うアイテムは、ブレンド調合で効果を高めておくことが重要だ。

海竜に敗北

決戦(3)

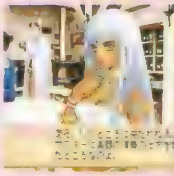
フラウ・シュトライトとの戦闘で、1回でも敗北や逃亡をしていると、再び「海竜を倒す」を選んだときにこのイベントが起こる。勝利するまで何回でも発生するぞ。



キミは見たか?「エリーのアトリエ」にはまだこんな秘密が…

1 エリーの戦闘時のコマンドが新しく追加される!

えんそう

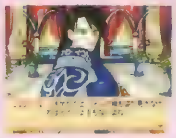

◀ロマージュとのイベント「楽器演奏」が発生していることが条件になる。

「南の国の楽器」など、楽器関係のアイテムを装備していると、戦闘中のコマンドに「えんそう」が追加されるのだ。このコマンドを実行すると、その戦闘中、パーティ全体の能力を上げることができる。数値の上昇率は、装備する楽器によって変化するぞ。注意しておきたいのは、楽器は「装備」コマンドで装備することができないということ。エリーの工房内で「アイテム」を選び、そこで楽器を選択することで装備が可能になるのだ。


▲ここでおトクな情報をひとつ。「南の国の楽器」を装備して、ヘルミーナ先生に会いにいこう。

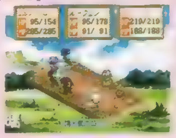
ひっさつ


▼王子の正体を知るもうひとつの方法は、誰にも見られずに謁見室に潜入することだ。


▲国王からの依頼をクリアするためには、知識1400以上でヘルミーナ先生に合うこと。

エリーの「ひっさつ」は、敵全体を一度に攻撃できる便利な技。エリーがこの「ひっさつ」を使用するためには、ブレドルフ王からもらえる「陽と風の杖」を装備することが条件になる。つまり、ブレドルフ王子に王位を継承させないと、この杖の入手イベントは起こらないわけだ。

王位継承までの道のりは長く、まず2年目の9月1日以降に銀貨2500枚以上を持って飛翔亭に行き、王子と出会う。「最後ののみの市」で王子の後をつけ正体を知り、後日出会ったときに通行許可証をもらおう。謁見室で国王から受けた依頼をクリアできれば……。


◀エリーの冒険者レベルが低いと威力が低いので注意。

2 妖精さんの究極形「虹妖精」

妖精さんを雇って仕事をさせていると、レベルアップして服の色が変わり、作業速度もだんだん早くなっていく。紺妖精にもなれば、エリーとまったく同じ速度で作業をこなすことが可能だ。実は紺妖精にはさらに上があり、虹妖精まで育てることができる。虹妖精だとエリーの1.5倍の速度で作業をこなせるぞ。


◀エリーが工房内にいないと、経験値がたまってもレベルアップしないぞ。

3 前作に登場したあの冒険者が雇える

前作「マリーのアトリエ」から多数の人物が再登場している『エリーのアトリエ』。ハレッシュやエンデルクのほかにも、前作から再登場している冒険者たちがいたのだ。その名はルーウェンとミュー。カスターニェの街に行けば雇うことが可能になるぞ。この2人に絡むイベントも、いくつか用意されているので、ぜひ見落とさないようにしよう。

ルーウェン


戦争で行方不明になった両親を探す冒険者。「ひっさつ」で気合いをため、高レベルではパーティ全体の攻撃力を増加できる便利なキャラ。

ミュー


南国の出身で、ノンキな性格をしている。「ひっさつ」では「南国うに」を敵1体に投げ、大ダメージを与えることができるのだ。

4 カスターニェ以外にもさらに新たなる地が

エリーの冒険のフィールドは、まだまだ先がある。カスターニェからはるか海を渡ったところには、エリーが求めるものに関わる重要な土地があるらしい。その地の名はケントニス。錬金術を極める者ならばぜひ足を運びたい場所だ。どうすれば辿り着くことができるのだろうか。

6つのエンディングに到達するための条件を公開!

エリーが迎えるエンディングは、なんと13種類にも及ぶ。今回はその中から選び出した、6つのエンディングに到達するための必要条件をそれぞれ公開しよう。もちろんここに掲載されているのが最高のエンディングというわけではない。錬金術を極めていけば、自分がアカデミーで学んでいることに、まだまだ先があることがわかってくるはずだ。錬金術の究極を見つめる者たちが集う、マイスターランクにその答えがあると告げておこう。

ENDING NO.7 「ノーマルエンディング」

【条件】アイテムレベルが4以上のアイテムを1種類以上作成しており、留年していないこと。

【概要】とりあえず卒業することができたエリーだが、世間からはどうも錬金術士だと思われていないようだ。皆はエリーのことをケーキ職人だと認識しており、エリー自身もそっち方面の才能があるのなら、ケーキ屋を開こうかと考える……。

ENDING NO.8 「ザールブルグの嫌われ者」

【条件】人気が-50以下なのに、知名度は700以上もある。

【概要】やることなすことみな、ザールブルグの人々から反感をかってしまったエリー。無事アカデミーを卒業できたものの、もはやこの街に自分の居場所は無くなってしまっていた。仕方なくエリーは、荷物をまとめて故郷のロブソン村へと帰るしかなかった……。

ENDING NO.9 「1留エンディング」

【条件】アカデミーを1年留年した後で、アイテムレベル4以上のアイテムを1種類以上作成する。

【概要】アカデミーをなんとか卒業したものの、1年留年したエリーは、ザールブルグに自分の居場所はなさそうだと考える。自分を必要とする場所、今の自分が持つ錬金術の知識を役に立てる場所として、エリーは故郷へ帰ることを選んだ。

ENDING NO.10 「5留エンディング」

【条件】アカデミーを5年留年した後で、アイテムレベル4以上のアイテムを1種類以上作成する。

【概要】アカデミーではマルローネに次ぐ記録、なんと5年間も留年してやっと卒業することができたエリー。マルローネと同じように旅に出る気力もないエリーは、肩を落としながら故郷のロブソン村を目指すのであった。

ENDING NO.11 「バッドエンディング1」

【条件】どのエンディングでもかまわないので、卒業日の選択肢で「任意退学」を選択する。

【概要】アカデミーに入学したときの初志を、エリーはいつの間にか失ってしまっていたようだ。イングリド先生から出された選択肢のうち、エリーは一番安易で楽な、逃げ出す道を選んでしまった。イングリド先生はもはや何も語らない…。

ENDING NO.12 「バッドエンディング2」

【条件】9年後まで、アイテムレベル4以上のアイテムをひとつも作成しない。

【概要】ついに、アカデミーを卒業することができなかったエリー。人の役に立ちたい。入学当初のその純粋な思いも、努力なしでは実現することが不可能だということにエリーは気づかなかったのだろうか。決して才能がなかったわけではないのだろうに……。



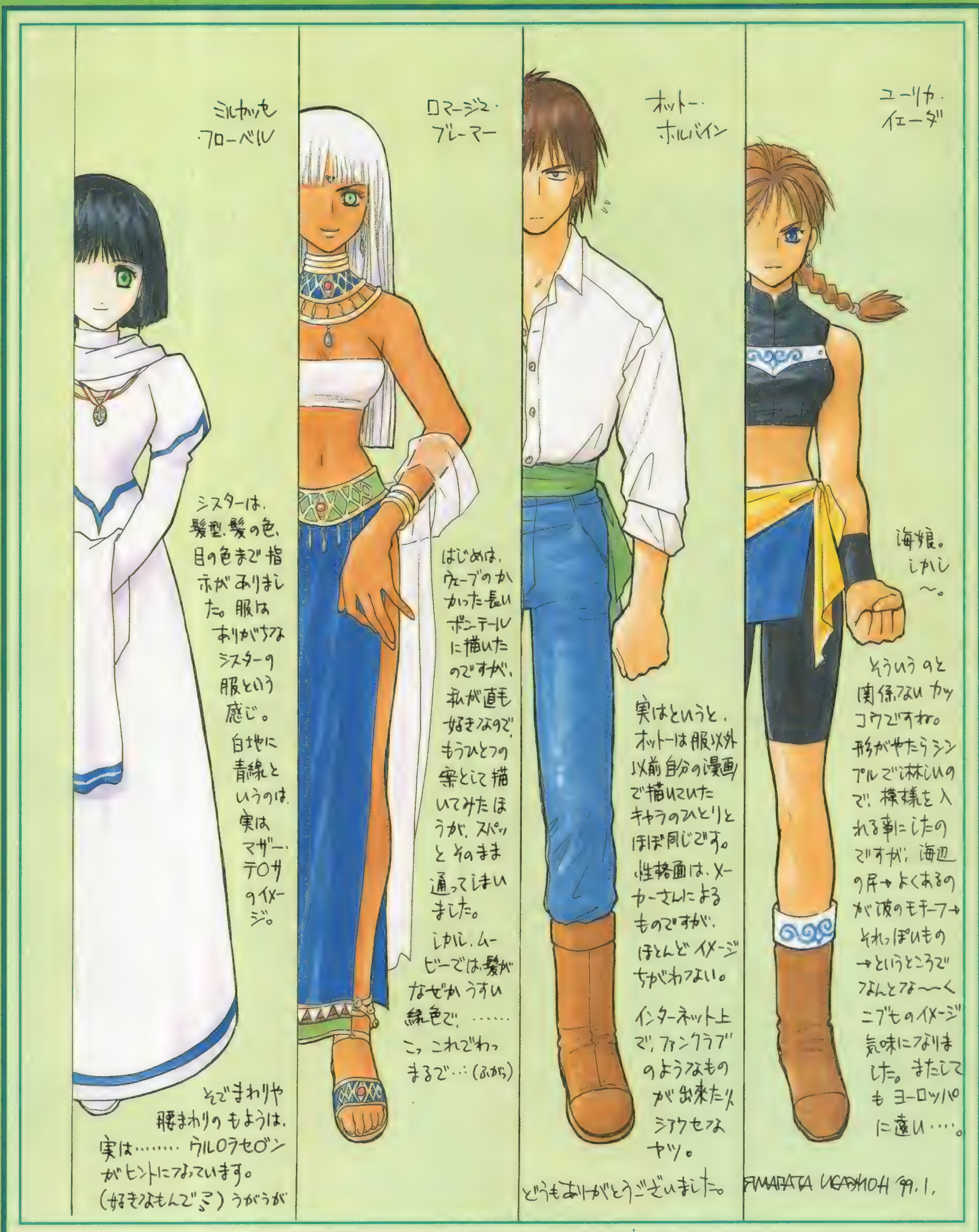
夢と妄想の 4コマ&イラストエッセイ その3

PRESENTED BY 山形伊佐衛門

↑スゴイタイトルやね。ぬはは。編集さんが命名?



すまねえ!ボルト(泣) もちろん嘘!!



ミルカッセ・フローベル
シスターは、髪型、髪の色、目の色まで指示がありました。服はありがちなシスターの服という感じ。
白地に青線というのは、実はマザー・テロサのイメージ。
そでまわりや腰まわりのもようは、実は……… ウルロラセロンがヒントになっています。(好きなもんで(汗)) うがうが
ロマージュ・ブレーマー
はじめは、ウェーブのかかった長いポニーテールに描いたのですが、私が直毛好きなので、もうひとつの案として描いてみたほうが、スパッとそのまま通ってしまいました。
しかし、ムービーでは髪がなぜかうすい緑色で、……
こっ これでわっ まるで…:(ふがっ)
オットー・ホルバイン
実はというと、オットーは服以外以前自分の漫画で描いていたキャラのひとりとほぼ同じです。性格面は、メーカーさんによるものですが、ほとんどイメージちがわない。
インターネット上で、ファンクラブのようなものが出来たりシアワセなヤツ。
どうもありがとうございました。
ユーリカ・イェーダ
海娘。しかし～。
そういうのと関係ないカッコウですね。形がやたらシンプルで淋しいので、模様を入れる事にしたのですが、海辺の戸→よくあるのが波のモチーフ→それっぽいもの→というところでなんとな～くニブものイメージ気味になりました。またしてもヨーロッパに遠い……。
FMARATA UGASHOH '99.1.

ストリートファイターZERO3

34キャラがこれで勢ぞろい! 最終キャラクター攻略編で、キミのベストパートナーを見つけ出そう。

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、PS(11ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ここまでお付き合いくださいました読者のみなさま、ありがとうございました。最終回です。全キャラをフォローできなかったのが悔やまれますが、最後は僕の趣味で選ばせてもらった女性キャラ攻略で締めさせてもらいました（笑）。ゲームセンターのほうでも「ＺＥＲＯ３」がにぎわってきたような気がする、今日この頃……。熟練者のみなさんは、ＰＳ版でデビューした新人くんたちをあんまり、いたぶらないようにね（苦笑）。（袋）

ついに最後の挑戦者(チャレンジャー)「真豪鬼」が姿を現した!!

３号に渡って連載してきた『ＺＥＲＯ３』攻略も、ついに最終回。最後のキャラクター攻略編を飾るのは、ワールドツアーモード（以下W.T.M.）で隠し最終ボスとして登場する「真豪鬼」。その使用条件及び、DPSオススメISM攻略をしていこう。さらに後半ページでは、担当ライターが独断と偏見で選んだキャミィ、ローズ、かりんの３キャラも同時に攻略！　これらのキャラを使おうと思ってた人は要チェックだ。また、ついに発売されたポケットステーションと、W.T.M.の関係についてもワンポイント攻略しているので、参考にしてほしい。

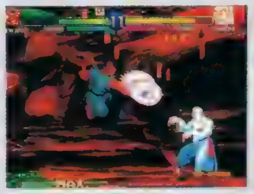
真豪鬼出現条件

①W.T.M.の第12分岐（第11分岐をトータルレベル32以上でクリアすると出現）をクリアする。
②プレイ時間が、144時間を越える（メモリーカード使用による時間の蓄積も可）。
上のどちらかを満たす



欠点のない究極の性能!?

真豪鬼の持つ必殺技は、基本的には豪鬼と同じ（コマンド含む）技ばかりだが、一部性能が強化されているものもある。まず、明らかに違うのが「斬空波動拳」。真豪鬼は２発同時に撃つことができる。また「瞬獄殺」の移動スピードが非常に速く、通常技キャンセルで出せば、なんと連続技になる。ほかには、各必殺技のスキが微妙に小さくなっていたりと、ただでさえ性能の高い豪鬼がさらに……。

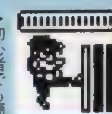


◀この技は、対戦で猛威を振るうハズ…ほどほどにね。

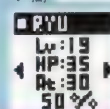
ATTACK! Check! ポケステは育成に役立つのか？



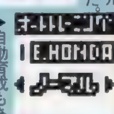
W.T.M.に対応しているポケステ。ここでは、実際にはどんな効果があるか、少し検証してみよう。「ポケゼロ」で育てたキャラをW.T.M.に移すと、そのレベルの分だけトータルレベルが高い状態でゲームを開始できる。また、細かな条件は不明だが、最初から数種類のＩＳＭプラスも持っている（レベルによる）。そのため、かなり初心者にはオススメといえるだろう。隠しキャラを出現させる条件に「レベル○以上で」というものもあるが、「ポケゼロ」であらかじめ育てておけば、その問題も解決できる。いくらW.T.M.をやっても隠しコースに行けない……そんな人は、「ポケゼロ」をプレイしてキャラをパワーアップさせてから挑戦だ。



▲初心者でも簡単に経験値が！



▲ＩＳＭレベルは、０のままだ。

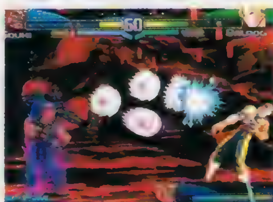


▲自動育成もあるから楽チン。

DPSオススメISMは V ISM

豪鬼のコンパチと考えたらVが強力

真豪鬼の場合、基本性能が高いために各ＩＳＭの特徴を生かした戦いをするまでもなく勝ててしまうのだ。例えば、垂直（後方）ジャンプからの「斬空波動拳」などを繰り返されると、キャラによってはまったく反撃をすることができない。アーケード版では、豪鬼はＶというイメージがある。確かに、対空オリコンからの一発逆転性、通常技の使い分けによる強力な固めなど、豪鬼の基本性能にマッチしているといえる。代表的なオリコンとしては、弱発動→（対空）「豪昇龍拳」→強「豪波動拳」→「百鬼豪衝」（画面端に運ぶまで豪波動拳から繰り返す）→弱「豪昇竜拳」連発…というのがある。難易度も高く、画面端までの距離にもよるが、体力ゲージを４～５割は減らせる。汎用性も高いので、ここでは便宜上Ｖをオススメとしたい。だた、Ｘ、Ｚでは近強Ｋキャンセル「瞬獄殺」が連続技になるなど、跳び込み後の選択肢も通常の豪鬼より豊富。また「竜巻斬空脚」後の「滅殺豪昇龍」や上昇中の「天魔豪斬空」などの華麗（？）なスパコンで追い撃ちといった、Ｚならではの連続技も見逃せない。



◀正直言って、"勝つためだけ"に使ったら、かなりヒドイキャラ。豪鬼使いを自認する人は、初心者との対戦では闘い方を考えたほうがいいだろう。



▶「竜巻斬空脚」のあと、右で紹介したオリコンに持ち込むこともできる。しゃがみ弱Ｋ→中「竜巻」オリコンで体力ゲージ半分以上のダメージも可能！



◀一度は狙ってほしい、中「竜巻斬空脚」→昇り「天魔豪斬空」。威力よりも、ギャラリー受け重視技。ほかにも「竜巻～」→空中投げなどの、実戦向きの連続技も。選択肢の多さが強み。

対戦アドバイス 怒濤の攻めで圧倒

攻め手は豊富で、跳び込み攻撃なら①判定の強い強Ｐ、強Ｋ、②めくり性能の高い中Ｋ、③ジャンプ軌道を変えられる「天魔空刃脚」、④空対空で強さを発揮する「空中竜巻旋風脚」、⑤「斬空波動拳」などなど。メインに使っていくのは、②&③。相手が跳んで来るようなら、④や⑤で抑え込む。跳び込みが成功したら、今度は地上戦。しゃがみ弱Ｋ×２～３を起点として、Ａ：再度めくりジャンプ中Ｋ（連続技狙い）、Ｂ：✚キー→＋中Ｋ→しゃがみ中Ｋ→「豪波動拳」（下段攻撃潰し）、Ｃ：近距離強Ｋ（Ｖ－ＩＳＭ：ガードクラッシュ狙い）、Ｄ：前方転進→しゃがみ弱Ｋ×２～３（かく乱）などの行動を使い分けていこう。また、殺意リュウ編でも紹介した、しゃがんだ相手に対する弱・中「竜巻～」による正面・背後の２択も強力だ。しゃがみ弱Ｋがヒットした場合は、左で紹介した「竜巻～」からの各種連続技を狙っていくのがいいだろう。



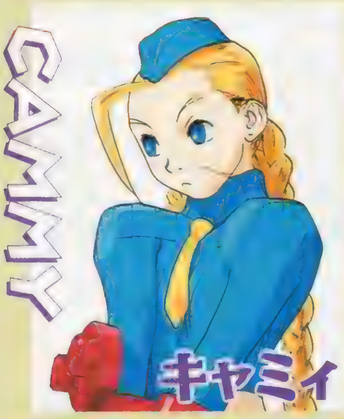
▼ヒット確認後「瞬獄殺」でキャンセルすれば連続技に！

▲しゃがみガードが多い相手には、✚キー→中Ｐ。

 ※コマンドはキャラが右向きのときのものです。「Ｐ」はパンチ、「Ｋ」はキックを表しています。

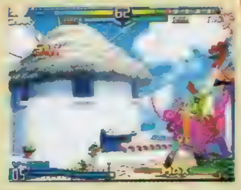
独断と偏見による女性キャラ攻略集

『ZERO3』には、実に7人もの女性格闘家が登場する。今回はその中で、担当ライターの趣味といわれるこの3人をピックアップ攻略。



対空オリコンで一発逆転も可能

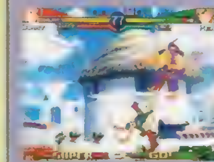
DPSオススメISMは V ISM



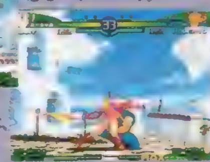
キャミィのオススメＩＳＭも、実は微妙。今回は、攻撃力のなさをフォローするオリコン連続技の存在で、Ｖを選んでみた。対空からのお手玉……弱「キャノンスパイク」→「スパイラルアロー」で画面端へ運び、強「キャノンスパイク」を連発するという、簡単かつ強力（体力ゲージ半分は確実）な連続技もある。Ｖの難点としては、地上の攻めの連係で重要な「アクセルスピンナックル」が使えないこと。Ｖ専用の必殺技、「キャノンストライク」は、キャミィのジャンプスピードの遅さを補えるが、ガードされると確実に反撃されるので多用は禁物。もう１つの専用技「キャノンリベンジ」は、いわゆる当て身技。しかし、取れる技が少なすぎるため、ハッキリいって利用価値はない。攻め手の少なさを、どうフォローするかが勝利のカギ。

対戦アドバイス ヒット＆アウェイで鋭い攻めを

キャミィが得意とするのは、地上戦。リーチの長いしゃがみ中Ｋや、遠中Ｐなどで相手の出端をくじいていこう。幸い移動スピードは速いので、前後に動きながらチクチクと攻めていくのがいい。また、「スパイラルアロー」の先端をガードさせて、反撃しようとした相手を、強「キャノンスパイク」で迎撃、というのも黄金の連係パターンだ。



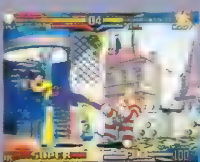
▲対空は強「キャノン～」で決まり。とっさの場合は、近中Ｐがかなり頼れる。



▼「アクセルスピンナックル」で、連係のリズムに緩急をつけていこう。

対戦アドバイス 攻めは強力守りは不安？

めくり性能が高い中Ｋ、判定の強い強Ｐなど強力なジャンプ攻撃、そして中攻撃以上なら連続技になる弱「ソウルスパイラル」と、闘いの主導権を握りやすい。反面、ゲージを使わない対空技がしゃがみ強Ｐだけと、防御面では不安が残る。ヒット・ガード問わず、ガードクラッシュ目的で「～スパイラル」でゴリ押しし、強力な連続技を叩き込もう。



▲足払いをかわせる中Ｋ。しゃがみ弱Ｐ→しゃがみ弱Ｋのあとに出すと効果的だ。



▼しゃがみ強Ｐで対空したあと、「ソウルスルー」を出せばつかむこともできる。

DPSオススメISMは Z ISM



ローズは、レベルによるスパコンの使い分けができる点でＺ－ＩＳＭがオススメ。対空技に不安の残るローズだが、スパコンゲージが２つあれば、「オーラソウルスルー」が使える。しかも、レベル３だと威力が高く、単体でヒットさせても体力ゲージを約半分ぐらい減らせる。画面端限定の連続技、ジャンプ強Ｐ→しゃがみ中Ｐ→強「ソウルリフレクト」→レベル３「オーラソウルスルー」がクリーンヒットすれば、実に７割以上の体力ゲージを減らすことも可能。また、やはり画面端限定だが、ジャンプ強Ｐ→しゃがみ中Ｐ→レベル１「ソウルイリュージョン」→しゃがみ中Ｋ→レベル２「オーラソウルスパーク」なんていう、華麗な連続技もＺならでは。スライディング（✚キー↘＋中Ｋ）後の主導権も、Ｚなら取りやすいのだ。



多彩な必殺技で独特の攻めを！



スパコンによる空中コンボが◎

DPSオススメISMは Z ISM



２種類のスパコンと、ゲージをレベルで使い分けできる点でかりんはＺ－ＩＳＭ。スパコンは２種類で、対空と対地とその利用方法がはっきりと分かれている。「神崎流神扉開闢」は、レベル１でも弱攻撃からつながるほど発生は早い。レベル３では無敵時間も非常に長く、起き上がり時のリバーサル技としては非常に強力だ。「～神扉開闢」（ガードさせて）→「～神扉開闢」も有効な誘いだ。一方、「神崎流皇王拳」は当たり判定が上方向にしかないので、引きつけすぎないことがポイント。密着状態からでも、地上の相手にはカスリもしないぞ。また、画面端での「無尽脚（紅蓮無尽脚）」後の追い撃ちには、「～皇王拳」が重宝する（レベル３ならほぼ確実）。ただ、見た目の派手さほど、威力（レベル３でも）がないのが残念。

対戦アドバイス スピードで非力さをカバー

かりんは下方向に強いジャンプ攻撃がないので、地上戦で勝負することになる。移動速度はバルログに次いで速いので、前後にウロウロしつつ、弱Ｋやしゃがみ弱Ｋから「紅蓮無尽脚（紅蓮拳～紅蓮拳～無尽脚）」を入れ、強Ｐ、空中投げなどで、少しずつダメージを奪っていこう。しゃがみ弱Ｋをガードされたら、✚キー➡＋中Ｋで中段攻撃だ。



▲キャンセルできないが、しゃがみ中Ｋは、リーチ＆出の早さなど牽制技向き。



▼そうは見えないが、強Ｐは非常に優れた対空兵器。「無尽脚」の追い撃ちにも。

封神領域エルツヴァーユ

ついに攻略最終回！『エルツ』の残りの情報をギュッと詰め込んで、すべて出し切っちゃうぞ!!

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ユークス ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

以下は記事内で紹介しきれなかった情報です。①相手の体勢を崩した後に当てた技の攻撃力にも補正はかからない。つまり、今回紹介している攻撃力がそのままダメージになるわけです。②残り体力が少なくなる（10になる）と、通常攻撃の１～２撃目や必殺技の削りでは体力が減らなくなる。この状態で攻撃力が10未満の技を喰らっても、倒されることはありません（やられポーズは取るがノーダメージで済む）。とどめを刺すときの技にも気を配りましょう。（ウ）

全10キャラの技データ（攻撃力）を大公開!!

コマンドの下の数値が攻撃力、その右が防御したときに削られるダメージだ。一度に複数の弾を放つ技の場合は「30×８」といった形になっているが、全弾ヒットしてもダメージは１発分しか計算されない場合があるので気をつけよう。「キャラ選択アクションリスト」の［ ］内は隠しパラメータの感情値。１ラウンド勝つごとに加算され、その数値になると選択アクションが変化していく。全アクションを覚えたあとは自由に選べるようにもなるのだ。



▶倒したあとに押し続けたボタンで勝ちポーズが選べる



▶感情値をMAXにすれば好きなアクションを選択可能に

共通技データ

全キャラが持っている技（どれも削りダメージは発生しない）をまとめてみた。例えば打ち上げ攻撃からの滑空３連攻撃の場合を計算してみると「10＋９＋９＋17＝45」となる。なお、初期体力は全キャラ共通で256だ。

捕縛攻撃

技の種類	攻撃力
近距離捕縛攻撃（正面）	30
近距離捕縛攻撃（背後）	40
中距離捕縛攻撃	40
※イハドゥルカのみ50	
遠距離捕縛攻撃	45
※イハドゥルカのみ55	

通常攻撃

技の種類	攻撃力
近距離通常攻撃	９.９.17
遠距離通常攻撃	９.９.17
ステップ攻撃	10
滑空攻撃	15
近距離ジャンプ攻撃	20
中距離ジャンプ攻撃	15
遠距離ジャンプ攻撃	15
打ち上げ攻撃	10

特殊攻撃

技の種類	攻撃力
ヒザつき攻撃	25
ヒザつき攻撃を返す	15
滑空３連攻撃	９.９.17

超必殺技

技の種類	攻撃力
超必殺技	90

完全懲悪 ダンザイバー

勝ちポーズ（セリフ）リスト

◯ボタン	断罪完了っ！
⊗ボタン	OK！ ミッション・コンプリート、ってね！
△ボタン	正義は必ず勝つっ！ って教わんなかったかい？
▢ボタン	うおっし、絶好調！
✚キー	へっ、らっく勝！ 今度はこのままでやってやるぜっ！



キャラ選択アクション（セリフ）リスト

1	[－]	任務、了解っ!
2	[6]	任せろっ!
3	[12]	行くぜっ!
4	[18]	おぉおおっ、断罪っ!
5	[24]	正義、発動!
6	[30]	覇王の力が罪を断つっ!
7	[36]	完全、懲悪、ダンザイバー!
8	[42]	零着!〈御鏡衝の姿からダンザイバーに変身する〉

アルティ・アル・ラーゼル

勝ちポーズ（セリフ）リスト

◯ボタン	また、勝っちゃったんだ……
⊗ボタン	ごめんなさい。でも、僕は負けられない
△ボタン	勝ったんだよね……。僕
▢ボタン	先生、僕はこれでいいんですか……
✚キー	嘘……。信じられない……



キャラ選択アクション（セリフ）リスト

1	[－]	やっぱり、戦わなきゃいけないんだ……
2	[8]	大丈夫……。ちゃんと……戦えますよ
3	[16]	え……わかりました
4	[24]	もう、迷うの止めますね……
5	[29]	大丈夫、ちゃんと戦えますよ!
6	[34]	フギン、ムニン。僕に力を……
7	[39]	僕の力、見せてあげます
8	[44]	じゃあ、行きますか?

天法院慧矢［てんぽういんけいや］

勝ちポーズ（セリフ）リスト

◯ボタン	本来なら貴方如きに使う技じゃないんですが……。
⊗ボタン	まったく。お話になりませんねぇ
△ボタン	ふぅ。まぁ、頑張られた方じゃないんですか……？
▢ボタン	はい、終わりです……
✚キー	この結果は必定。そして、真理ですよ……



キャラ選択アクション（セリフ）リスト

1	[－]	……〈斜め後ろ向き状態から真後ろを向くだけ〉
2	[10]	ふぅ（溜め息）
3	[20]	あなたも懲りませんねぇ
4	[30]	そうですね。しばしの間、お付き合い致しましょう
5	[38]	五行……相生（ごぎょうそうじょう）
6	[46]	臨、兵、闘、者、皆、陳、列、在……前っ
7	[54]	五行……相剋（ごぎょうそうこく）
8	[60]	さぁ、お手をどうぞ……

エリル・プローズ

勝ちポーズ（セリフ）リスト

◯ボタン	逆転満塁特大ホ～ムラ～ン、てとっこかっしら～？
⊗ボタン	ばぁん。ふぅ、大当たり
△ボタン	ふぅ～。ちかれた～
▢ボタン	ん～。ダテにネフィルム、付けてるわけじゃないのよね～
✚キー	ありがと、ファイリィ。また守ってくれたね



キャラ選択アクション（セリフ）リスト

1	[－]	エリルは、ばくはつ５秒前っ!
2	[7]	いよっ、旦那!　お目が高いっ!
3	[14]	よいしょっと……えへっ
4	[21]	エリルに、おまかせっ!
5	[28]	よ～しっ、頑張っちゃうからねー!
6	[35]	あ～、その目やらし～
7	[42]	や、やだな。そんなに見つめないでよぉっ
8	[49]	ねぇねぇ、これってやっぱり運命カナ?

姫野 翠［ひめの みどり］

勝ちポーズ（セリフ）リスト	
◯ボタン	不韻流絶対奥義。あんた相手じゃもったいなかったね
✕ボタン	不韻流古式格闘術、ちょっと甘く見たね
△ボタン	ユー、ウィン。なんてね
□ボタン	馬鹿にするんじゃないよ。あたしは姫野翠だよ！
✚キー	よっし、パーフェクト、キャッ、……へへ



キャラ選択アクション（セリフ）リスト		
1	[—]	へへっ、出番かい?
2	[6]	オッケーッ、まかせときな
3	[12]	ふぅぅぅ……はっ
4	[18]	不韻の力、見せてやろうぜっ!
5	[30]	……ん、あたしかい? 悪い悪い
6	[35]	翠、頑張ります。って、こんなの柄じゃないかな?
7	[40]	あ、ああ。バ、バカ、何見てんのさ。……ばか
8	[50]	あたしアンタのこと……っと、なしなし、今のなし!

斎月セツナ［さいづき せつな］

勝ちポーズ（セリフ）リスト	
◯ボタン	絶華・玲雪斬……。華麟、やりすぎよ……
✕ボタン	お疲れ様、みんな
△ボタン	うふ
□ボタン	あなたじゃ……勝てません
✚キー	キャハハハハ、ぶいっ！ って何させるのよ、華麟！！



キャラ選択アクション（セリフ）リスト		
1	[—]	……わかりました
2	[8]	何で、何で私なんですか……?
3	[16]	本当に私なんかで……いいんですか?
4	[24]	私……私、頑張ってみます
5	[30]	あなたと一緒なら……何だか勝てるような気がします
6	[36]	あ、あの、良かったら次も私、選んで下さい……
7	[42]	……〈手を胸の前で合わせて、コクコクとうなずく〉
8	[46]	あ……はい

ガリィ・"バニッシュ"グレッグマン

勝ちポーズ（セリフ）リスト	
◯ボタン	ブラウンシュバイク。我ながらホレボレするねぇ。ウンウン
✕ボタン	俺様にゃ負けらンねぇ訳があっからな！
△ボタン	ものたりねぇ、ものたりねぇなぁ、オイッ！！
□ボタン	役者が違うんだよ。ま、精進しろや！
✚キー	俺の相手するにゃ……百億万年早えぜっ！！



キャラ選択アクション（セリフ）リスト		
1	[—]	まっ、しゃあねぇか……
2	[7]	ちっ、かったり〜な
3	[14]	地獄の沙汰もこれ次第ってな
4	[21]	さぁて、お仕事お仕事
5	[25]	皆まで言うな。判ってるって
6	[29]	楽勝、楽勝。任せときな
7	[33]	さっさと終わらせて、酒でも飲もうぜ!
8	[37]	おうっ、デカイの一発ぶちかますぞっ!

ラインドウェル・レインリクス

勝ちポーズ（セリフ）リスト	
◯ボタン	痛い? 痛い? ねぇぇ、痛かったぁぁぁぁっ！?
✕ボタン	痛ぇ痛ぇ痛ぇ、頭メッチャ痛ぇヨォォォォッツ！！
△ボタン	フーーーッ。最高だねぇぇぇ……
□ボタン	まだだ、まだまだだっ。まぁだヤリたりねぇぇぇぇっ！！
✚キー	私は癒されぬ光。始まりの罪……



キャラ選択アクション（セリフ）リスト		
1	[—]	へへ、後悔するぜぇ……
2	[10]	アンタの血、どんな味だい?
3	[20]	……呼んだかい?
4	[28]	いい眼してるぜ、アンタ
5	[36]	まかせな、オレが殺ってやるぜっ!
6	[44]	フフ、フフゥ、フフゥッ
7	[52]	ヒイヤァァァァァッ!
8	[60]	あなたは私を救ってくれるの……?〈魔刃シャハル〉

幽祢［かくりね］

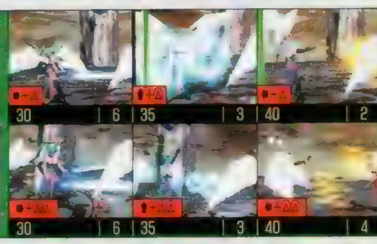
勝ちポーズ（セリフ）リスト	
◯ボタン	ごちそうさま。とっても、おいしかった
✕ボタン	楽しいわね。遊びって
△ボタン	フフ。おやすみなさい……
□ボタン	クスクスクス……
✚キー	何見てるの。ウフフ



キャラ選択アクション（セリフ）リスト		
1	[—]	は〜い、頑張るから
2	[8]	あは。また、わたしを選んでくれるの? ありがと
3	[16]	うん、いいよ。あなたと遊ぶの楽しいもの
4	[24]	うれしいな。なんで、こんなにうれしいんだろ……?
5	[30]	ちょっと前まで迷子だったんだ、わたし。ちょっと前までね
6	[36]	お願い。もし、わたしが負けても、嫌いにならないで
7	[40]	わたしがここに居るのって、案外あなたのせいなのかな?
8	[44]	約束。わたしを離さないって。ね、指切りしよ?

イハドゥルカ

勝ちポーズ（セリフ）リスト	
◯ボタン	くっ。……あの女、まだ消滅しきっておらぬか……?
✕ボタン	無駄な時間をとらせるっ
△ボタン	フン。くだらん
□ボタン	貴様も……我に勝てはしないのだな……
✚キー	フフ、可愛いな。ヴァナルガンド……



キャラ選択アクション（セリフ）リスト		
1	[—]	フン……
2	[22]	我が力、貴様に扱えるものでもなかろう……?
3	[44]	おもしろい。おもしろい人間だな、貴様は……
4	[56]	手間を……かけさせるでないぞ
5	[66]	ふふ。お前の為に戦うというのも、悪いものではないな
6	[74]	戦うのが恐いとはな。私を弱くしたのはお前だぞ
7	[80]	ふぁぁぁ……み、見たのか? わ、忘れろ!
8	[84]	ふふふ。どうやら、私はお前のものらしいな……

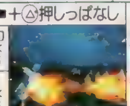
パワーアップ版必殺技データ

パワークリスタルを1つ消費するものの、出始めに無敵時間があるため、うまく使えば強力な武器となるパワーアップ版必殺技。そのデータをここでまとめて紹介しよう。ほとんどのキャラは1種類しか持っていないが、ダンザイバーと翠だけは2種類ずつ持っている。彼らを使うときは、効果や攻撃力を考えて使い分けよう。

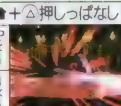
ダンザイバー ➡+△押しっぱなし 10×6 1×6



アル ⬅+△押しっぱなし 40×6 1×6



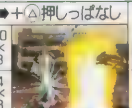
エリル ⬆+△押しっぱなし 12×5 3×5



翠 ⬅+△押しっぱなし 60 9



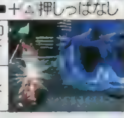
ガリィ ➡+△押しっぱなし 60×3 4×3



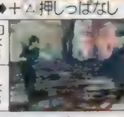
幽祢 ⬆+△押しっぱなし 10×6 2×6



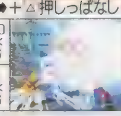
ダンザイバー ⬅+△押しっぱなし 20×3 4×3



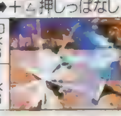
慧矢 ➡+△押しっぱなし 40×6 1×6



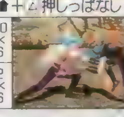
翠 ➡+△押しっぱなし 10×6 1×6



セツナ ➡+△押しっぱなし 40×6 1×6



ライ ⬆+△押しっぱなし 10×6 2×6



イハドゥルカ ⬆+△押しっぱなし 20×6 1×6



ARMORED CORE MASTER OF ARENA

許せないヤツ（ハスラーワン）を倒すためのミッション攻略から、名パイロットになるための知識を伝授!!

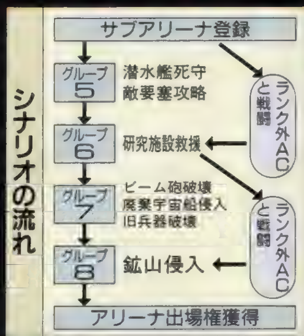
発売中 3DACT	▶フロム・ソフトウェア ▶¥5,800(CD2枚組)
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

とてもディープな発想かもしれないが、「アーマード・コア」や「トゥームレイダース」などの、前面視点固定型の３Ｄゲームを100%楽しむには、キャラを自分に置き換え、画面の中に広がる世界に入り込む必要がある。つまり、「動かす」のではなく「動く」と感じながら操作するのだ。これは、格闘ＡＣＴにも同じことがいえる。まず、この世界の中で「自分」はどういう動きが可能なのか？　ということを知ることが、上手くなるためのコツなのだと思う。（ドリルのゴー）

サブアリーナ出場からアリーナ出場まで、ゲーム中盤を攻略!

小さい頃に誰もが憧れたであろう「戦闘ロボットのパイロット」……そんなロマンともいえる夢を叶えてくれるゲームが、この「MASTER OF ARENA（以下：MOA）」だろう。しかし、このゲームの難易度はハンパではなく、初心者ではとても歯が立たず１面もクリアできない状況が予想される。今回は、そんな状況にならないように、ミッションやACについてを攻略！　なお、右の表は「サブアリーナ」登録後のシナリオミッションから「アリーナ」出場権獲得までの流れを表しているぞ。



MISSION1 潜水艦死守

成功条件	潜水艦の防衛
成功報酬	34000C

[illegible]



MISSION2 敵要塞攻略

成功条件	敵勢力の全滅
成功報酬	36000C

[illegible]



MISSION3 研究施設救援

成功条件	敵勢力の全滅
成功報酬	46000C

[illegible]



MISSION4 ビーム砲破壊

成功条件	ビーム砲の破壊
成功報酬	33000C

[illegible]



MISSION5 廃棄宇宙船侵入

成功条件	先発調査隊の発見
成功報酬	42000C

[illegible]



MISSION6 旧兵器破壊

成功条件	敵武装の全滅
成功報酬	40000C

[illegible]



MISSION7 鉱山侵入

成功条件	機密物資の回収
成功報酬	49000C

[illegible]



ARENAモードを極める! あの野郎(COM)に勝つための戦術を伝授!!

敵ACと1対1で戦うこのアリーナでは、自分の戦い方を基準にパーツを選択することが重要。サブアリーナ出場権を獲得するまでに、近距離戦や遠距離戦などを経験しているわけだから、得意な戦い方を考えてACをカスタマイズしていこう。重要なポイントは、やはり脚部パーツの選択。ここで着目すべきところは、機動力(SPEED)と積載量(MAX WEIGHT)。どちらを重要視するかはプレイヤーによって異なるが、機動力を取るなら積載量を、積載量を取るなら機動力を犠牲にしなければならないぞ。ちなみに、SHOPでのACパーツの値段は、売り、買いともに同じなので、重量オーバーにならないように売買を繰り返し、積載量ギリギリのパーツを装備するようにしよう。そして、ACのセッティングが終了したらいよいよアリーナへ。下で対COM戦で勝つための戦術を紹介するので、ぜひ参考にしてほしい。なお、アリーナで消費した弾は費用がかからないので、ミッションと異なり、実弾系の武器を使用することをオススメする。



◀実弾系の武器なら、ブーストエネルギーの消費が少ないので、オーバーヒートになりにくい。

ポイント1 敵を捕捉するには?



上下の視点変更を活用せよ

COMの操るACは捕捉するのがかなり困難。敵を見失った場合、すぐに右下に表示されているレーダーで敵の位置を確認して、敵を捕捉すること。ここで重要なのがレーダーに写っている敵の位置を示す点の色で、敵のいる高さ(黄色は自分より下で、赤色は同じ位置、青は上空にいる)を表している。敵の位置を確認したらとりあえずバックダッシュと平行移動を駆使して敵が視界の正面にくるようにする。とにかく敵を見失ったら素早くその場から離脱することが重要! そうしないと攻撃を受けてしまう。敵は常にこちらを捕捉していると考えた方がいいだろう。また、始めから視点を若干上向き(ロックオンサイトの下ラインが、敵ACの足元にくるくらい)にしておくと、敵がジャンプで上昇したときに画面に捕らえておきやすい。



▶建物など、障害物に敵を引っかけて、捕捉する手もある。



◀上下の視点移動を使いこなすことが、勝利へのカギだ。

ポイント2 敵に攻撃を当てるには?

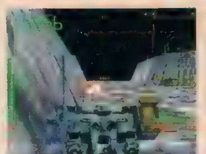


敵のスキを逃さず攻撃!

敵を捕捉することができるようになったら、次は攻撃をいかに当てるかということが課題となる。動きの遅いタイプのACなら楽に攻撃を当てることができるが、動きが速く常に上空から攻撃してくるフライヤータイプのACは捕捉も難しく、攻撃も当てにくい。フライヤータイプに限らず、この戦術を使ってくるACの唯一のスキは、「ジャンプ後の着地の硬直」。着地したときにACの動きが止まるので、そこを狙って攻撃するのだ。威力のある武器を装備して、捕捉しつつチャンスを待とう。また、チャンスをこちらから作る方法もある。それは、地形を使った戦術。まず、壁のある場所まで移動して敵を壁際に誘い込む。すると敵は回り込もうとするため、壁沿いに移動してくるのだ。直線的に動いてくるので捕捉もしやすく一気に片を付けられるぞ。



▶攻撃を当てるには、対戦フィールドの地形を利用することが重要



◀敵はこちらに向かってくるので、後ろに後退しながら攻撃しよう

ポイント3 敵の攻撃を回避するには?

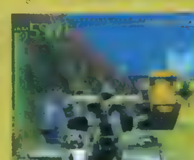


地形を利用して敵の攻撃を回避

地上で撃ち合いになった場合、✚キーで方向を修正しつつL1とR1を交互に押して、左右の平行移動で敵の攻撃を回避する(この間敵への攻撃は続ける)。敵のミサイルに対しては、後退して避けようとすると失敗するので、逆にミサイルに向かって前進し、ギリギリで左右に避けるようにすると、うまく回避できるぞ。速射性のある武器に対しては距離により回避できない場合があるので、それを装備しているACが相手の場合はロングレンジからの攻撃で、相手に攻撃させないようにすること。さて、ここまで「捕捉」、「攻撃」、「回避」の3つのポイントを上げたわけだが、COM戦で一番安全かつ確実な戦術は、地形を利用した待ちの戦法といえる。卑怯かもしれないが、壁を盾にして敵の弾が切れるのを待つことも立派な作戦の1つなのだ。



▶レーダーで敵の位置は一目瞭然、それは、敵も同じことだが……。



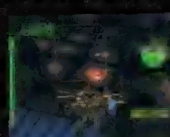
◀地形を利用することができないのが、COMの最大の弱点なのだ

「MOA」を制するために知っておきたいこと!

この「MOA」はシリーズ3作目に当たるわけだが、操作系や基本システムなどが同じ仕様になっているので、前作を持っている人は、すんなりACを操作することができるはず。しかも、前作の機体データを持っている場合、そのデータを継承して使用することができるのだ。ここでは、前2作を持っていると有利になる点を紹介する。

ポイント1 機体データを継承!!

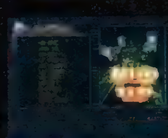
機体データ継承の大きな特徴は、ゲームの始めからある程度強力な機体でプレイできることと、お金がある状態でプレイできるということ。パーツのパラメータは若干変更されているので、前作通りというわけにはいかないが、始めのミッションクリアがだいぶ楽になるぞ。



◀前作の機体でプレイできる。

ポイント2 重量オーバーも無視!

前作、前々作どちらかのシナリオを全部クリアしていれば、機体重量に関係なくパーツを装着できるようになる。もちろん、このセーブデータがあれば、「MOA」ミッション開始時から基準違反機体に乗ることができるのだ。これがないとアリーナ制覇は難しい?



◀重量オーバーでも何の問題もナシ

ポイント3 強化人間

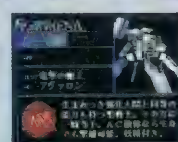
前々作にあった初心者救済システムの1つで、ブレード使用時に光波が出せたり、キャノンなどを構えることなしで発射できるなど、まさにスペシャルな存在だった。前2作のデータがこの状態であれば、当然「MOA」でも同じようにスーパーACでプレイできる!



◀強力なキャノンもガシガシ撃てる。

Ex.ARENA隠しアリーナ紹介!

通常のアリーナとは異なるEx.ARENA。ここでは、脚部限定アリーナなど、通常と異なるバトルを楽しむことができる。さらに、特定の条件で隠しアリーナも登場。ここでは、隠しアリーナを紹介するぞ!



◀出場しているほとんどの機体は、重量オーバー解禁の機体

ユーザー	雑誌社
今までフロム・ソフトウェア主催で行ってきたAC大会の優勝者たちの機体と戦うことができる。優勝者だけあり、その実力はかなりのもの。	電撃PSを始め、ファミ通PSやハイパープレイステーションなど、雑誌社の編集部員が作った機体と戦える。雑誌社なりのカラーが機体にも出ている!?
フロム・ソフト	**マスター**
フロム・ソフトウェアの社長を始め、ACの開発スタッフが作った機体と戦うことができる。開発スタッフだけにすべてを知り尽くしている…、苦戦は必至!!	フロムで一番うまい人でも、なかなか勝つことができないくらいの難易度のアリーナ。これに勝つことができたら、最強のAC乗りを自認していいぞ!

宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル

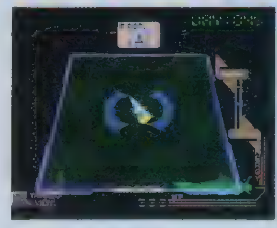
「ヤマト」を操ってガミラス軍と戦っていく、ファン待望のリアルタイムSLG、ついに登場。

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶バンダイ
	▶MC(6ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本的に原作に忠実とはいえ、ゲームならではの設定もいくつか存在する　map3に登場するコルサックという敵キャラがその代表例(彼はゲームオリジナルキャラ)　私はエピソードを忘れていたのかと思い、ついつい秘蔵の「宇宙戦艦ヤマト全記録集」を引っ張り出して確認してしまいました　20年前に買った本がここで活躍するなんて……(笑)　当時はヤマトの物語をこんな形(臨場感あふれるゲーム)で楽しめる時代が来るとは夢にも思わなかったんですよね。　(ウ)

効率よく敵を撃破して、イスカンダルをめざせ!



◀これはその場で旋回することしかできない。的になるだけだ。

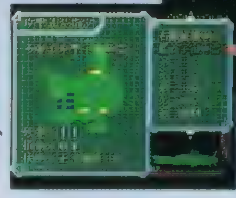
攻略に役立つポイントと各種のデータを紹介していこう。なお、戦闘時は動きまわるのが基本。その場に留まっていると敵艦に狙い撃ちされてしまうからだ。旋回したいときもMOVEコマンドを利用しよう。

今回はくわしく紹介していないものの、スターシャのメッセージカプセルと呼ばれるアイテムが置かれているマップもいくつか存在している。パワーアップパーツが入っていることが多いので、積極的に探そう!

武器を有効に使えるように ヤマトをうまく操っていこう!

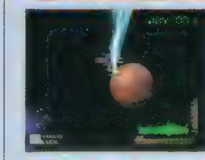
主砲や副砲といった武器は、甲板よりも上の方向にしか撃てない。これらを有効に活用するためにも、常にヤマトが相手より下に位置するような操船を心掛けよう。戦闘時はこまめに移動方向を調整し(R2ボタンで下に行くことも忘れずに!)、主砲が撃てる状況を作り出すこと。ミサイル系の武器は補充が必要になるし、撃ち落とされる可能性もある。主武器はあくまでも主砲なのだ。





▲敵が集まっていたらその場で迎撃。下方向に潜り込むことも忘れずに。
◀前面に攻撃を集中させるのが手軽で強力。背後は手動の第三主砲で。

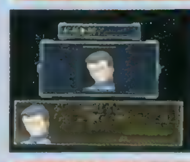
敵の艦載機にはブラックタイガーで応戦せよ!



◀主砲なら一撃で落とせるが当てにくい。

敵の攻撃の中でもっともいやらしいのが艦載機。数が多い上にサイズが小さいため、撃ち落としにくいのだ。敵の艦載機は加藤(同時に古代を出してもいい)に任せてしまおう。多段式空母を倒さずにいると、次から次へと艦載機を出してくる点にも注意。

残り体力をチェックし、配置を変更していこう



◀真田がダウンしてしまうと不利になる。

物語も中盤以降になると連戦を強いられるようになる。そこで大切になってくるのがクルーの配置。サポート要員がいる部署は順番に休ませ、業務に支障が出ないようにしよう。なお、修理等を担当する真田はヒマができたらすぐに個室で休ませること。

こまめに経験値を稼いでレベルアップさせよう



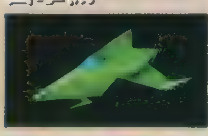
◀最後の最後で部署についていればOK。

経験値は戦闘終了後に手に入る。ただし、個室にいたり、医務室で治療を受けているときに戦闘が終わってしまうと経験値は一切もらえない。個室に下げているクルーがいる場合も戦闘終了直前(最後の敵を撃破した瞬間なら間に合う)に呼び戻そう。

敵艦データ

データは順に艦名、戦闘時に表示される英字、グラフィック、速度、旋回能力、サイズ、防御力、耐久度、備考を示している。空母が積んでいる艦載機のデータは下の通り。

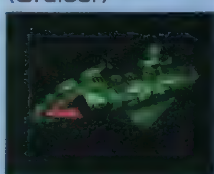
戦闘機(Fighter)
爆撃機(Bomber)
雷撃機(Attacker)



速	32	サ	1
回	16	防	0

攻撃方法によって3種類に分けられる(機銃、爆弾、魚雷)が、艦載機自体の能力はすべて同じ。

デストロイヤー艦1 (Cruiser)



速	16
回	8
サ	4
防	30
耐	2000

副砲を2つ持っている巡洋艦。ガミラスの艦の中でもっとも能力が低い。

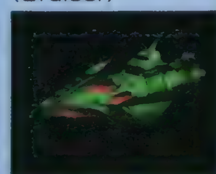
デストロイヤー艦2 (Cruiser)



速	24
回	12
サ	4
防	30
耐	2000

デストロイヤー艦1の速度と旋回能力を向上させたタイプ。しかし弱い。

デストロイヤー艦3 (Cruiser)



速	20
回	10
サ	4
防	30
耐	2000

副砲が1つになった代わりにミサイルを2つ積んでいる。速度等も向上。

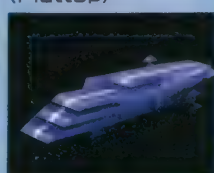
高速十字空母 (Flattop)



速	26
回	24
サ	5
防	30
耐	2000

空母。艦載機を射出するだけの能力しか持っていないため、武器がない。

多段式空母(紫) (Flattop)



速	8
回	16
サ	4
防	30
耐	5000

艦載機を次々に発進させる難敵。空母だけに武装は機銃が2つしかない。

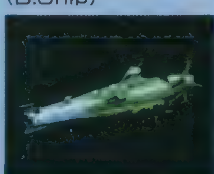
戦闘宇宙空母 (B.Ship)



速	8
回	8
サ	4
防	30
耐	5000

空母としての能力も併せ持っている戦艦。主砲を4つも持っている強敵。

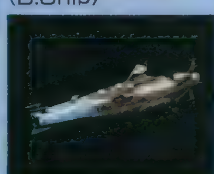
旗艦級戦艦 (B.Ship)



速	8
回	8
サ	4
防	30
耐	5000

主砲3つ、機銃2つ、ミサイル2つを持つ。速度等が低いのが救い。

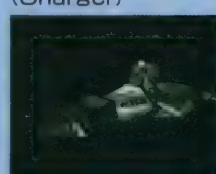
旗艦級戦艦2 (B.Ship)



速	8
回	8
サ	4
防	30
耐	5000

武装が主砲3つ、機銃4つになった旗艦級戦艦のマイナーチェンジ版。

コルサック艦 (Charger)



速	24
回	16
サ	4
防	1000
耐	32000

白兵戦を挑むための強襲艦。武装は副砲2つだけだが、勝ち目はない。

※各マップの左に表記したタイトルは、セーブ時に記録されるものです。
※表内では、デストロイヤー艦1＝デスト1、デストロイヤー艦2＝デスト2、デストロイヤー艦3＝デスト3と略してあります。

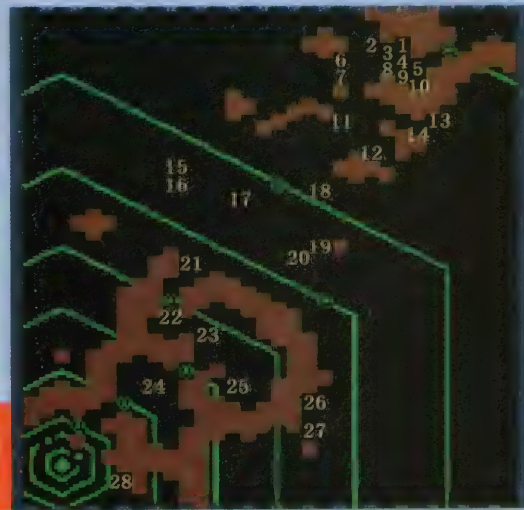
序盤3マップに出現する 敵艦の位置をチェックせよ!

敵艦の初期配置場所をよく見て航海ルートを決めよう。今回の旅には1年という制限時間が設定されているが、多少の余裕もある。経験値稼ぎやアイテム探しをするのも悪くない。

map1 冥王星基地との決戦

1：デスト1、高速十字空母
2：デスト1、高速十字空母
3：デスト1、高速十字空母
4：デスト1、高速十字空母
5：デスト1、高速十字空母
6：デスト1、デスト2
7：デスト1、高速十字空母
8：デスト1、デスト2
9：高速十字空母、高速十字空母
10：デスト1、高速十字空母
11：デスト1、デスト2
12：デスト1、高速十字空母
13：デスト1、高速十字空母
14：デスト1、デスト2
15：高速十字空母
16：デスト1
17：デスト1、デスト2
18：デスト1、デスト2、デスト2
19：高速十字空母
20：デスト1
21：デスト1
22：高速十字空母
23：デスト1
24：デスト1、デスト2
25：デスト1
26：高速十字空母、高速十字空母
27：デスト1、デスト2、デスト2
28：デスト1

太陽系：最初のマップだけあって障害物が少なくすんなりと進める。ここをクリアするまでに操船方法や戦闘方法を覚えておこう。艦隊数の割には敵艦が少ないので、確実に1艦ずつ撃破すること



map2 外宇宙の苦難

1：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
2：デスト1、デスト2、デスト2
3：デスト1、デスト2
4：デスト1、デスト2、デスト2
5：デスト1、デスト2
6：デスト1、高速十字空母
7：デスト1、デスト2、デスト2
8：デスト1、高速十字空母
9：デスト1、デスト2
10：デスト2、デスト3
11：デスト1、デスト2、デスト2
12：デスト1、デスト2
13：デスト2、デスト3
14：デスト1、デスト2、デスト2
15：デスト2、デスト3
16：デスト2、デスト3
17：デスト2、デスト3
18：デスト2、デスト3
19：デスト2、デスト3
20：デスト1、デスト2
21：デスト1、デスト2
22：デスト1、高速十字空母
23：デスト2、デスト3
24：デスト2、デスト3

アルファケンタウル宙域：一度に出現する敵艦数が[illegible]位置関係を把握した上で攻撃目標を決めよう。このマップから[illegible]が入手可能になる。惑星やあやしそうなエリアを見つけたら、寄り道して探しに行くのも悪くない



map3 銀河系脱出

1：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
2：デスト1、高速十字空母
3：デスト1、高速十字空母
4：デスト1、デスト2、デスト3
5：デスト1、デスト2、デスト3
6：デスト1、デスト2、デスト3
7：デスト1、デスト2、デスト3
8：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
9：デスト1、デスト2、デスト3
10：デスト1、デスト2、デスト3
11：デスト1、高速十字空母
12：デスト1、デスト2、デスト3
13：デスト2、デスト3
14：デスト1、高速十字空母
15：デスト2、デスト3
16：デスト2、デスト3
17：デスト1、デスト2、デスト3
18：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
19：デスト1、デスト2、デスト3
20：デスト2、デスト3
21：デスト2、デスト3
22：デスト1、デスト2、デスト3
23：デスト1、デスト2、デスト3
24：デスト1、高速十字空母
25：デスト2、デスト3
26：デスト1、高速十字空母
27：デスト1、高速十字空母
28：デスト1、デスト2、デスト3
29：デスト1、デスト2、デスト3
30：旗艦級戦艦、旗艦級戦艦

オリオン宙域：不明地域が大半を占めるマップ。[illegible]できることと、[illegible]生命体戦ではひたすら避けることを覚えておこう







鬼才、桝田省治氏監修の、超本格的なシナリオ。"ハイプレイ"システムで描かれるサイドストーリーも要チェック

フルタイムポリゴンアニメーションと"シンクロシュート"システムで臨場感あふれる戦闘シーンが体感できる



普通の高校生が地球を守る。
舞台は近未来。電脳世界の大戦争が始まる。

パソコンゲームの一時代を築いた「大戦略」。難しいと言われ続けたあの「大戦略」が大きく進化して、プレイステーションに初登場。マニュアルなしでシミュレーションがプレイできる。最高クオリティのCG。フルタイムポリゴンで大迫力の戦闘シーン。超本格的なストーリー。脳をグイグイ刺激する近未来電脳体験ゲームだ。

株式会社 システムソフト　〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30　http://www.systemsoft.co.jp/

アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応


SystemSoft
学校が終わったら、戦争が始まる。
「サイバー大戦略」新発売記念 サイバーグッズプレゼント
クイズに答えると抽選で合計50名様に当たる！
問題：○○○○大戦略 ～出撃！はるか隊～
○の部分に当てはまる文字を入れてご応募下さい
サイバー賞:SONY VAIO PCG-C1（1名様） はるか隊賞:サイバーウォッチ（49名様）
◎応募方法官製ハガキに、①クイズの答え②希望の賞品（サイバー賞・はるか隊賞）③郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、下記宛先までご応募下さい ◎応募先:〒104-0061 東京都中央区銀座7-15-5 銀座七郵便局 局留 （株）システムソフト「サイバーグッズプレゼント」係宛
◎応募締切:1999年2月28日（日）当日消印有効
◎当選発表:厳正な抽選の上、賞品の発送をもってかえさせていただきます
サイバー大戦略
出撃！はるか隊
1999年2月4日、新発売。 価格 6,800円



KODANSHA
PlayStation
洗脳連続殺人
サイコメトラー
EIJI
エイジ
2月18日発売!!
対応
「サイコメトラーEIJI」
3Dサイコ
アドベンチャー
初回特典
原作者描き下ろし
イラスト付
購入ダブルキャンペーン
第1弾 特製オリジナルグッズを総計501名様にプレゼント!!
プレイステーション版「サイコメトラーEIJI」に同梱の応募券を送ってくれた人の中から抽選で・・・
エイジ賞＝原作者サイン入りベース（フェンダー社製 ジャズベース） 1名様
志摩賞＝「サイコメトラーEIJI」特製オリジナルトレーナー 100名様
恵美賞＝「サイコメトラーEIJI」特製オリジナル携帯電話用ストラップ 400名様
（暗闇でライトに光る素材使用）
第2弾 特製テレホンカードを応募者全員にプレゼント!!
プレイステーション版、Windows98／95版アクセサリー集（4月発売予定）、同ユーティリティー集（5月発売予定）の3商品についているテレホンカード応募券のうち2つを集めて送ると、もれなく「サイコメトラーEIJI」特製テレホンカードをプレゼント!!
人や物から過去の出来事や、記憶の断片を読み取る力のこと
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
©1999 講談社／オンデマンド
講談社



T&ESOFT
失われた記憶と真実の愛を求め
謎を秘めた3つのパラレルワールドへ
恋と冒険のドラマティックRPG
ド派手なエフェクトで興奮の連続!
ゲーム画面は開発中のものです。
ソナタ
Sonata™
恋愛パラレルRPG
99年3月4日(木)発売
標準価格 6,800円(税別) CD-ROM2枚組
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
初回プレス限定キャンペーン
Wチャンス
Chance①
ご購入店にて全員に
オリジナルポスタープレゼント
(一部、実施していないお店もございます。)
Chance②
「南山あおい」
等身大イラスト入り
バスタオルプレゼント
抽選で300名様に
詳しくは、初回プレス版に同梱されているアンケートハガキをご覧ください。



舞台はパラダイムと呼ばれる
3つのパラレルワールド
近未来の
サイバースペース世界
"ナノ・セック"
剣と魔法が支配する
ファンタジー世界
"ブルームーン"
広大な敷地と
生徒数を誇る
巨大学園世界
"徳川学園"
女の子の鼓動を、
コントローラで体感できる
指ドキシステム採用。
この
DOKI
DOKI
が
BURU
BURU
で伝わる!!
PlayStation
キャラクターデザイン、アニメ作画監督は杉本幸子氏。
キャラクターボイスには、人気声優を起用。
アオイ
CV:小西寛子
カナレ
CV:笠原留美
ナルミ
CV:今井由香
チハヤ
CV:天野由梨
フシミ
CV:氷上恭子
ニシキ
CV:阪口あや
イズミ
CV:長沢美樹
ミズホ
CV:西村ちなみ
ゲストCV 井上喜久子／山本麻里安
私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ
http://www.sonata.ne.jp/ ソナタのゲーム情報も満載!アクセス、待ってます。
ゲーム本編とリンクする24種類のパスワードカード入り
キャラクターコレクションカード
SONATA PREVIEW
好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り
全コレクション99種類
好評放送中!
提供ラジオ番組
パーソナリティ／井上喜久子　山本麻里安
「かきくけ喜久子のさしすせSonata」
文化放送　毎週金曜日 24:00～24:30
東海ラジオ　毎週金曜日 24:30～25:00
朝日放送　毎週金曜日 25:10～25:40
© 1999 T&E SOFT, Inc.
"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
中古販売についてこれを一切許可しておりません
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地
ホームページ http://www.tes.co.jp/

ゲームスクールNO.1!!

実績があるから信頼される。それが**バンタン電脳情報学院**です。

YOU CAN DO IT!!!!!!!!

['99年度募集コース]

ゲームクリエイトスタジオ

2年制 ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制 ゲーム開発研究コース

夜間コース

1年制
ゲーム3Dグラフィックコース
ゲームシナリオコース
ゲームプログラムコース

イベントスケジュール ただいま予約受付中!!

①学校説明会 ●平日随時（10：00～17：00の御都合のよい時間）
②個別模擬試験 ●平日随時（10：00～17：00の御都合のよい時間）
※また、①に参加された方は面接試験を免除します。

2月入学試験日
2月11日(木)・21日(日)・28日(日)

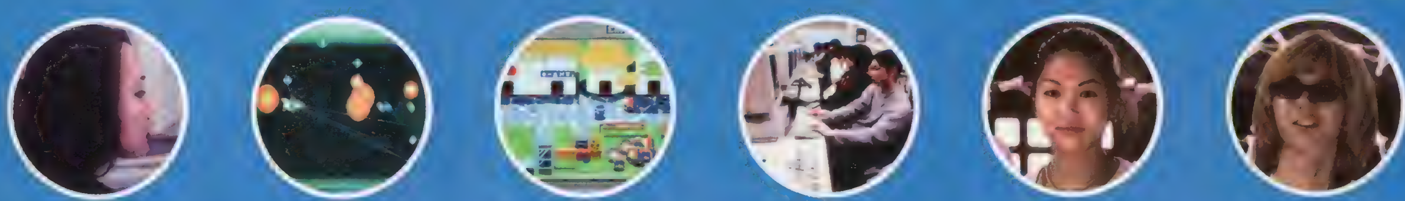
['99年度学校案内書無料送付中!] 当学院に関することやイベントの詳しい内容、予約をお急ぎの方はフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求（無料）は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受付ています。

※なお、当学院の資料請求をしてくれた人にはもれなくゲームクリエイターが語る「ゲームクリエイターの真髄」をプレゼント!!



第三期募集 入学願書受付開始!!

（締切日2月28日消印有効）



定員も残りわずかです。入学の申し込みはお早めに! お気軽にどうぞ!

詳しいお問い合わせはこちらへ

0120-51-0505

つながりにくい場合は 03-5720-1935

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

[URL] http://www.lab.vantan.co.jp
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-2DPS

郵便はがき

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14-2DPS
バンタン電脳情報学院
ゲームクリエイトスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒 都道 府県 ☎(　　　)　　-

フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学	県 市　立 私 都 学年　年　在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ



VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

Present! このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る「ゲームスクールの真髄」プレゼント！

学校説明会　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日 □時希望

個別入学模擬試験　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

□月 □日 □時希望

Vantan Creator's fes '99　開催日：3月2日・3日　時間：随時

バンタンの学生作品を一挙公開！「Vantan Creator's fes '99」はバンタンの学院祭であり、学年・コースの隔てなく、学生作品を自由にご覧になるチャンスです。ゲームスクールNo.1と言われているバンタンの学生の実力をその目でお確かめ下さい。特にこのイベントは業界関係者も大注目のイベントで、ゲーム会社の現役クリエイターの講演等内容も盛りだくさん。ゲーム業界志望者は絶対に見逃せないイベントです！

第3期募集受付中!! but! 定員数残りわずか!!

受付期間：2月1日〜2月28日

コースによっては締め切ったコースもございます。残り定員数の詳細は入学事務局までお電話にてお問い合わせ下さい。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームクリエイトスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ＆ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
	夜間部1年制	ゲーム3Dグラフィックコース	
		ゲームシナリオコース	
		ゲームプログラムコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業


PlayStation
発動する。
SEVEN SISTERS HIGH SCHOOL
©ATLUS 1996,1999


ペルソナ2
INNOCENT SIN.
罪
'99年夏発売予定
標準価格　予価¥6,800（税抜）
■プレイステーション専用ソフト
■RPG（1人用） ■アナログコントローラ（DUAL SHOCK・振動のみ）／メモリーカード対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
※画像写真はすべて開発中のものです
アトラスFAXステーションサービス ファンキーネット：03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。（ボックスナンバー　7777）
アトラステレフォンサービス：03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00〜18:00祝祭日除く）
http://www.atlus.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8



PlayStation
SOUL HACKERS
デビルサマナー
ソウル ハッカーズ
'99年4月上旬発売予定
標準価格, 予価
¥6,800(税抜)
■プレイステーション専用ソフト(CD-ROM3枚組・体験版含む)
■RPG(1人用)
■ポケットステーション/メモリーカード対応
●シリーズおなじみの仲魔、会話、そして合体!
●ポケットステーションで悪魔を育てよう!
●幻の「EXTRAダンジョン」をプレイできる?
●ストーリーに新たな発見が?セガサターン版よりイベント、メッセージが追加された!
●他人の人生を追体験できる「ビジョンクエスト」!
●イベントシーンがいつでもよみがえる、ダイジェスト機能搭載!
※画面写真はすべて開発中のものです。
ペルソナ2
罪
そしてもう1枚、噂の「最新作体験版」をプレイしよう!
本製品をお買い上げいただくと、'99年夏発売予定
「ペルソナ2罪」のプレイできる体験版が製品内に付いてきます。
アトラスレーベル
ゲームミュージックCD
好評発売中
「デビルサマナー ソウルハッカーズ
オリジナルサウンドトラックス〈完全収録盤〉」
税込価格 ¥3,873 CD2枚組
「デビルサマナー ソウルハッカーズ
ハイパーリアレンジ」
税込価格 ¥2,854
アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月・水曜日15:00~18:00 祝祭日は除きます。)
アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753(ボックスナンバー7777) ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
http://www.atlus.co.jp/
©ATLUS 1997,1999
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


俺達にハッキングできないものはない！
ATLUS
株式会社アトラス

電撃PocketStation

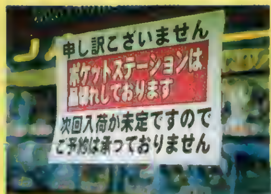
ポケットステーション

1999 2/26

検証 熱狂のポケステフィーバー!! キミの街ではどうだった?

ポケステ発売から早くも3週間。みんなそれぞれのポケステライフを堪能しているかな? そんなポケステっ子にオススメなのがこの「電撃PocketStation」。今週は激動の発売日レポートと、新作4本の情報をキミに!!

ついに発売されたポケットステーション。発売日には朝からたくさんのユーザーが販売店に殺到、ほとんどの店舗で即日完売。これを読んでいるキミは無事に入手できたかな? 現在急ピッチで生産が進んでいるので、買えなかった〜!! という人も心配無用。すぐに入荷する予定だから、マメに店頭をチェックしよう。ゲットした後の遊び方はキミ次第。ひたすらゲームに励んでもいいし、仲間との情報交換も楽しいぞ!!



◀店頭にはポケステ売り切れの貼り紙が。どの店舗でも販売開始直後に売り切れる人気ぶりだったのだ。



▶この本が発売される頃には、店頭の在庫状況も好転しているはず。早く手に入れたいよね。

東京・秋葉原のショップでは…

電子遊戯のメッカ・秋葉原でもポケステの人気ぶりは圧倒的。販売店では開店の数時間前から長い行列ができ、開店後はすぐに完売。当日分のポケステは一瞬で秋葉原から姿を消した。その後も在庫を問い合わせるユーザーが押し寄せ、店頭から人が絶えることはなかったのだ…。

ショップスタッフに聞くポケステの評判

発売日当日は店の外に50人くらいの行列ができました。うちの店は、けっこう多く仕入れることができたんですけど、それでもすぐ完売という感じでしたね。ただ、発売日以降も商品は毎週入荷してますので、状況も徐々に安定してくるでしょう。まめに店頭をチェックしていれば、手に入れられると思いますよ。



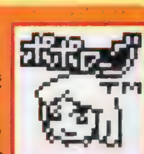
▲(株)メッセサンオー仕入れ担当の稲越一之さん。

で、みんなは何をプレイしているの?

では、晴れてポケステユーザーとなったみんなはどんな遊び方をしているのだろう。常に持ち歩ける携帯型ハードだけに、遊びのスタイルも人それぞれ。電話取材で直接ユーザーに質問してみたぞ!!

『ポポローグ』やってます

私は近くのゲーム屋さんで予約して、クリスタルのほうを買いました。さっそくプレイしてるのは、前からやっていた『ポポローグ』。でも、30分に1回くらいしかアイテムが見つからないので、ちょっと物足りないですね。今は「FINAL FANTASY Ⅷ」でコチヨコボを育てるのが楽しみ。ムームー星人が大好きなので「ポケムー」も絶対買います。【北海道 遠あきらさん(20歳・専門学校生)】



▲ピエトロ王子がかわいいよね。

『ZERO3』が楽しいっ!



▲三木くんはバイソンが好きらしい。

僕は新宿のヨドバシカメラで買った。予約はしてなかったけど、朝早く行ったら買えたよ。今は『ストリートファイターZERO3』に夢中。早く自分のキャラを育てたくて、ポケステの発売をずっと待ってたから。ほかの対応ソフトは持ってないけど、『ポケットダンジョン』には期待してる。『ドラクエⅦ』がポケステ対応だといいなあ。【東京都 三木邦彦くん(18歳・フリーター)】

Play the PocketStation!!

ポケステ遊んでる!?

今回の紹介タイトル

- 家にポチがやって来た in my pocket
- Piとメール
- キョロちゃんのプリクラ大作戦
- めざせ! 名門野球部

ポケステ対応4タイトルの最新情報をお届け！

家にポチがやってきた in my pocket

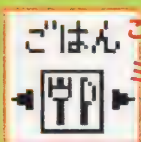


ＰＳで子犬を飼う気分が味わえる育成ＳＬＧ。かわいい子犬の世話をして、１カ月で立派なペットに育てよう!!　エサやり、しつけ、ブラッシングなど、するべきことは盛りだくさん。どんな犬に成長するかは、キミの愛情次第なのだ!!

子犬といっしょにおでかけしよう！

１カ月間無事に育ててゲームをクリアすると、その子犬をポケステにダウンロードして持ち歩けるぞ。いっしょに散歩したり、ミニゲームで遊んだり、通信でお見合したりできるのだ。愛犬との交流を楽しもう!!





ごはんをやったり



ミニゲームしたり



トイレのしつけも忘れずに

トップブリーダーを目指せ！

愛犬のデータが入ったポケステ同士で通信すれば、ブリードも可能だぞ。

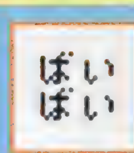


成功して子犬が誕生すれば、ＰＳ本体にデータをロードして再び育成できるのだ!!

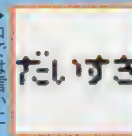
■コナミ■3月11日■SLG
■必要ブロック数12

Piとメール

ポケステの通信機能を使った新しいタイプのコミュニケーションツール。ポケステでメッセージを送って、友だちとメールで会話を楽しもう！　メッセージの種類は合計180種類。短い文章を組み立てて、パズルみたいに伝言していくこともできるのだ！



◀ポケステを使うとあいさつも楽しい。



▶口では言いにくい気持ちを伝えるときにも。

新感覚のコミュニケーションツール！

メッセージ着信時にいろんな音で教えてくれるよ！

パフっ！

あいさつや通常のメッセージを受信すると、男女共通でラッパの音が。



ヒヒーンっ！



女の子からお誘いのメッセージが届いたときは、お馬さんの鳴き声で分かる!!

かーっ！



ＢＡＤなメッセージならシラケドリが「かーっ！」と鳴くぞ。

『Piとメール』のさらに楽しい新機能が発覚したぞ。相手からメールを受信すると、その内容に合わせていろんな音で知らせてくれるのだ。もちろん消音機能もついているので授業中でも安心!?　楽しい音で会話も盛り上がるぞ!!

■ハドソン■発売中■ETC
■必要ブロック数９

キョロちゃんのプリクラ大作戦



▶プリクラを求めて多彩なステージに挑戦だ!!

プリクラが大好きなキョロちゃんを操作して、マメ軍団の攻撃をかわしながらプリクラを集めるＡＣＴ。ジャマする敵はくちばし攻撃やジャンプキックで撃退、プリクラ台を見つけたらドキドキの撮影タイムだ！

占いとミニゲームで遊ぶのだ！

ポケステを接続すれば、楽しいミニゲームや占いソフトをダウンロードできるぞ。常に持ち歩いて、いつでも好きなときにキョロちゃんと遊ぶのだ!!

まめ占いが12種類





おみくじや星占い、２人の相性診断など、手軽で便利な占いが全部で12種類も楽しめるぞ！

楽しいゲームが２種類

どきどきBOM



爆弾が爆発する前に表示される入力ボタンを押そう。

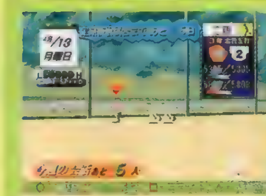
どっち向くの



キョロちゃんが示す方向と順番を正確に覚えるのだ。

■トミー■２月11日■ACT
■必要ブロック数９

めざせ！名門野球部

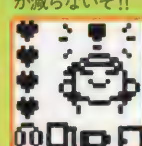


高校野球部の監督になって、甲子園常勝の名門チームを目指すＳＬＧ。選べる学校は全国4093校!!　練習の指導から試合の監督、チームの運営まで、監督の仕事は幅広いぞ。選手と会話することも重要な要素。最強チームで優勝を目指せ!!

中学男子を育てよう！

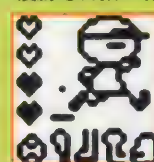


▲通常の状態。常にこれを維持するのが基本なのだ。

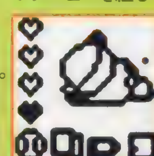


▼ご機嫌の状態。練習をしても体力が減らないぞ!!

ポケステにミニゲームをダウンロードすれば、スカウト候補の中学生の育成が楽しめるぞ。上手に育てて能力値を伸ばそう。ここで育てた選手は、そのまま本編でスカウトすることができるのだ!!



▲練習中。効率の良いメニューを組もう。



▲疲労状態。この状態での練習は厳禁!!



▶キミの手で育て上げた中学男子が本編に登場!!

■DaZZ■3月中旬■SLG
■必要ブロック数13

家にポチがやってきた／

DPSソフトレビュー

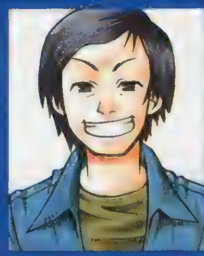
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

お待たせしました！　今回は『FFⅧ』のレビューをついに掲載。もう買ったという人も、これからプレイするという人も、DPSレビュアー陣の感想は要チェックですよ〜。

レビュアー紹介

岩崎啓眞 ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村 つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎 2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★ メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。担当の『幻想Ⅱ』に入魂中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
かんの字 ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆
袋こ〜じ 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「TOP」の記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO3 久遠の絆
Z佐藤 愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル ACT ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンディット
ゴーダ 「最強の装備は全裸！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト 天誅 くの一番
蘇我入鹿 どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト ポケットムームー マール王国の人形姫

岩崎啓眞



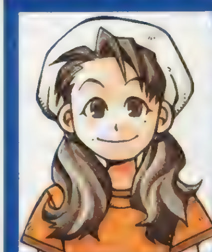
今回は『FFⅧ』1本だけ4時間、レビューであることを忘れ楽しませていただきました。クリアレベルは11(笑)。知恵と勇気と戦略の3つがあれば、ほとんどどんな状況でも戦えるシステムに本当に感心させられました。いや、いつもこれくらいレビューが楽しいといいのですが〜。ちなみにマジでラスボスは強いです。シャレにならん。

ウォルフ中村



ああ、もう二度と16文キックや河津落としやランニングネックブリーカードロップやジャイアントDDTやココナッツクラッシュや脳天唐竹割りといった技を生で見ることができないなんて…。長い間、我々を楽しませてくださって本当にありがとうございました。でも、やっぱり早すぎるよ、馬場さん(涙)。5月を楽しみにしていたのに…。合掌。

なんでもゆうこ



徹夜明けで電車で帰宅中、猛烈な睡魔に襲われた私は眠らないようにと、座席から立ち上がってドアにもたれかかりました。でも、あまりの眠たさに立ったままウトウト。額がドアにガンガン当たっているけど、どうしても目が覚めない。そのうち電車は駅に到着。ドアが開くと、私は寝たままホームに飛び出して、ようやく目覚めました。赤恥。



イラスト／岩瀬さとみ

ファイナルファンタジーⅧ

■スクウェア■RPG■2月11日■¥7,800(CD4枚組)
■MC(1ブロック)／DS(AC対応)／PS(7ブロック)



人気RPGシリーズの最新作。「ガーディアンフォース」や「ドロー」など独特のシステムを採用。このシリーズならではのハイクオリティなムービーも、随所で挿入される。

岩崎啓眞

欠点や粗い部分もあるが、ゲーム全体から見れば些細なものと言い切ってしまおう。ストーリーはシンプルだが、一部の御都合主義を除いてほぼ完璧。グラフィックはパーフェクト。戦闘は複雑だが、攻略のしがいはタップリ。また『Ⅶ』と比較して、ムービーとゲームのつながりが圧倒的に良くなっており、区別がつかなくなるほどだ。しかも、並のゲームならラスボス戦レベルのイベントが続出。好みが分かれるところとしては、装備の買い替えがないので買い物の楽しみがない、3人称視点なので「主人公は自分だ」って人は若干イヤかも、というあたり。だが、そんなモノ、ものすごいイベント1つ見れば木っ端微塵。ともかく絶対のオススメ品。これを買わずに何を買う!!

100

ウォルフ中村

グラフィックの美しさに圧倒された。物語内容もいいし、CDの読み込みもとても早い。魔法を敵から抽出する、魔法をセットすることでキャラの能力を上げられる等のシステムも◎。その一方で、行ける場所や✚キーの操作方向がわかりにくい、イベント時のキャラの位置合わせがシビア（小さいテレビだと厳しいかも）等の欠点もある。ほかにも、G.F.の付け替えや戦闘時用の魔法の並び替えがめんどう、魔法抽出のための戦闘が"作業"と化してツライ、召喚時の演出を飛ばせないため待ち時間が長い（特に前半は召喚する機会が多い）、といった部分に引っ掛かりを感じた（それらに耐えられる人なら点数を上乗せしてもらっていい）。寄り道的な要素が前作より少ない点も残念。

70

なんでもゆうこ

細か〜く描かれた背景のCG、ふんだんに使われるキレイなムービーと、ビジュアルのクオリティの高さに思わず見とれてしまいました。戦闘での召喚魔法もすごい迫力なんだけど、何度も同じシーンを繰り返し見せられるとちょっと飽きちゃう。できればムービーカット機能がほしかったなあ。あと、キャラクターの入れ替えをするたびに、G.F.や魔法を装備し直さないといけないところが不便。画面の端に行くとキャラが見えなくなる、描き込みが細かすぎるせいか道がわかりにくい場所があるなど、迷子になりやすいのにも困りました。だけど、キャラのセリフやアクションがやたらと人間臭くて、妙にリアリティがあるところが好みだったりします。

85

蘇我入鹿

正直いうと、1回目のプレイは、かなり印象が悪かったです。慣れ親しみのないシステムの数々に戸惑い、イラ立ち、ストーリーを楽しむどころではありませんでした。しかし、ジャンクションシステムを理解してからやり直した2回目のプレイは別モノでした。魔法を敵から、ドロー（抽出）してキャラをガンガン強化できるシステムにハマり、新しい魔法が出てきたらとりあえずMAXまでため込んで、キャラがどれくらいパワーアップするか確かめずにはいられなくなりました。ついでに淡々としているけど矛盾のないストーリーの印象も良くなりました。というわけで、システムを理解できるかがポイントになりそうです。もちろんRPGフリークなら問題ないレベルでしょうけど。

90

OPTION チューニングカーバトル2

■ジャレコ■RCG■2月18日■¥5,800
■MC(5ブロック)/DS(AC対応)/NC



湾岸や峠などの、リアルなコースを疾走するRCG。実在メーカーのパーツが多数登場し、細かいチューニングが行なえる。選べる車が増え、前作を上回る20種類以上となった。

なんでもゆうこ

20種類以上のマシンをチューニングできて、しかもパーツ数も豊富。それぞれのマシンの操作感も微妙に違っていて、改造マニアでも楽しめる内容でしょう。だけど、全体的にグリップが効きにくくてフラフラと安定感がないのがちょっと気になったかな。また、パーツの説明やマシンのステータスが一目でわかるような画面がないから、ある程度車の知識がないと勘だけでパーツを購入しなきゃいけないハメに。一度タイトル画面まで戻らないとセーブできないのと、細かい読み込みが多いってところはマイナス。

65

城イドム

RCGとしての走りの部分は納得できる仕上り。カーブをドリフト（というよりもすべりまくり状態？）しながら、適度なハンドリングとアクセルワークで抜けていくのが楽しい。ただし、ハンドル操作に対する反応がやや遅いので、ラインどりをキレイに決める楽しみは薄い。また、セッティングを重視したゲームバランスも好みのわかれるところだろう。グラフィック、スピード感はまあまあだが、全体に演出がそっけないのがもったいない。ネジコンか、アナログコントローラでのプレイがオススメ。

60

宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル

■バンダイ■SLG■2月4日■¥6,800
■MC(6ブロック)



根強いファンを持つSF大作をSLG化。ゲームは、クルーたちに指示を与えて戦う3Dのバトルシーンと、当時の声優が声を演じるアニメシーンで進む（古代進役は山寺宏一氏）。

ウォルフ中村

操作性の悪さが目立つ。艦載機は敵を倒すたびに目標を指示し直さないとロクに働かないし（白兵戦も同様）、ヤマトの操船も短距離しか指示できないためこまめに入力する必要がある。多くの指示（コマンド）は実行しようとするたびにCDを読むのに…。物語内容はうまくゲーム用にアレンジされているし、単調ながら戦闘シーンもそれっぽく作られているだけに惜しい。アニメシーンが終盤に集中しているのも残念。制限時間（1年）は楽にクリアできるが、慣れるのに時間がかかる白兵戦等のせいで、難易度はやや高めだ。

60

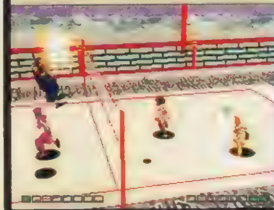
TAC★

ゲームの全体の流れは、SLGっていうよりRPG的な感じかな。あんなシーンとかこんなシーンとかの再現には、本放送当時、小学生だった身としては、かなり燃えるものがあった。ポリゴンでのキャラクターや、各兵装の発射の演出なんかも雰囲気バッチリで、似たパターンの繰り返しになりがちな戦闘も、思い入れで乗り切れたぞ。ただ、最初に書いたように、RPG的なペースで、ザコ艦隊とのエンカウントがあるんで、「ヤマト」そのものに思い入れのない人には、タルく感じられるかも？　ヤマト世代は買い。

85

超戦闘球技 ヴァンボーグ

■ヘクト■ACT■2月18日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



ビーチバレーを題材にしたACT。それぞれ異なる性能を持つ選手たちが多数登場し、ハデハデなシュートを駆使して戦う。ボールの落下点へは自動で移動するなど、操作も簡単。

伊集院健

オープニングの主題歌が妙なアニメノリで笑えるけど、中身はごく普通のビーチバレー。賞金を稼いでアンダーウェアなどの装備を買っていくシステムのわりには、強くなったかどうかがもうひとつプレイ感覚として伝わってこない。それに2人制であるためか、戦略性に乏しく、攻撃のバリエーションは必殺技ぐらいしかない。まぁ、悪く言えば単調、良く言えばシンプルって感じで手軽には遊べると思う。オープニングの主題歌がアレだったので、エンディングも期待したのに歌なしだったのは残念。

60

城イドム

シビアすぎることもなく、比較的手軽に操作できるのは悪くないと思うが、その反面、スパイクやレシーブの技術を向上させていく楽しみはほとんどない。対COM戦も作業化したプレイで最後まで勝ててしまうし、対人戦でも相手の裏をかくような戦略性はあまり味わえない。地味なグラフィック、単調な試合中継のナレーションなど、演出面も弱い。トーナメントモードの、COM相手の試合で賞金を稼ぎ、アイテムを買ってキャラをパワーアップしていくシステムはちょっと心引かれるものもあるのだが……。

50

オアシスロード

■アイディアファクトリー■RPG■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



砂漠を旅しながら、地図を描いていくRPG。点在する街を発見し、旅を通じて途絶えてしまった交易を取り戻すのが目的だ。データを持ち寄れば、育てたパーティで対戦も可能に。

がんの字

遊んでいてすごく引かれたのが、物語の舞台背景とゲーム全体に漂う雰囲気。衰退していく人類、その失われた文明、技術を取り戻すための探索と交流の旅。そんな退廃的なイメージと、どこか牧歌的なゲームの雰囲気が奇妙にマッチしていて、かなりいい感じなのです。しかし、都市の外でしかキャラ変更ができないといった操作環境、自由に思えて結局は1本道のゲーム展開など、世界探索タイプのSLGとしては、練り込みの甘さが目立ちます。キラリと光るいいテーマを持っているだけに、惜しいですね。

60

蘇我入鹿

まず、その世界観に強く引かれました。描き上がる地図が遊ぶたびに異なるとか、アイテムとしてさまざまな家畜が登場するといったあたり、本当に砂漠を旅しているような気分にさせてくれます。しかし、全体的にどうにも地味。ゲーム展開が「地図作成」と「戦闘」の繰り返しに終始してしまいがちで、メリハリが感じられなかったのは残念でした。街を発見したときに派手なビジュアルを見ることができるなど、もっと達成感を味わえる仕掛けがあれば、すごいことになったんじゃないでしょうか。つくづく惜しい。

70

～幕末浪漫～月華の剣士

■SNK■対戦ACT■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/2P対戦可



幕末を舞台とする2D対戦格闘。「力」と「技」の2つの戦い方から1つを選んで戦っていく。トレーニングモードやアートギャラリーなど、PSオリジナル要素も用意されている。

うきき松崎

ネオジオ版が好きだった私としては、キャラパターンが削られていたり、処理落ちすることがあったりといった細かい部分が目について、ちょっと悲しい気持ちになった。キャラ紹介ムービーなどのオマケ要素も、個人的にはそれほど魅力を感じなかったし。PSオリジナルの隠しキャラも、既存のキャラのグラフィックと一部の技を変えただけのものが多いのは残念。しかし、ボタン1つで必殺技が出せる、各種モードの充実など、初心者から幅広く遊べるように考慮されている点は良かった。OPアニメのデキも秀逸！

55

袋こ～じ

若干、動作が重くなるときもありますが、キャラパターンも特に少なさを感じないし、移植度は高いと思います。難点はCD読み込みの回数と長さでしょうか。やはり、対戦ゲームですからテンポよく遊べると良かったですね。おまけモードは、完全に登場キャラのファン向け。アーケード稼動中の続編の新キャラが一部使えたりといった特典もありますが、続編が出ている今、前作の移植というのは、いささか遅い気が…。戦法もかなり違いますし、これで続編の練習を…というつもりなら少しキビシイかも？

75

FAVORITE DEAR（フェイバリットディア）

■NECインターチャネル■SLG■2月25日■¥5,800
■MC(2ブロック)



ファンタジー世界を舞台とするSLG。プレイヤーは天使となって勇者の候補生を育て、数々のイベントをクリアしていく。親密度が上がれば、勇者と特別な関係になることも可能。

うきき松崎

主人公は勇者ではなく、彼らに指示を出して事件を解決させる天使…、というコンセプトはおもしろい。ただ、イベントが少なく、ゲームの進行が単調になりがちなのも確か。もう少し、突発イベントが多ければもっと楽しめたと思う。とは言ってもゲーム自体は丁寧に作られているし、グラフィックはキレイだし、キャラもそれぞれ個性的で魅力的なので、プレイしていて好感が持てた。欲を言えば、勇者同士の交流が頻繁に起こるなど、システムがもうちょっと複雑でも良かったかな。

75

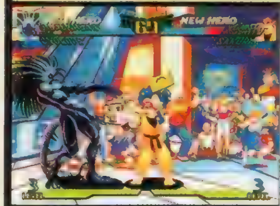
袋こ～じ

一応、SLGってことになるんだろうけど、あまり深く考えずにAVGのような感覚でプレイできる。ただ、基本的に単調で、特に勇者を集め終わってしまった（かなり序盤の話）あとは、基本的にルーチンワークとなってしまう点は残念。勇者との会話パターンも少なく、ちょっと寂しい感じ。イベントの発生条件もわかりにくいので、結果として地味な印象を受けちゃいますね…。また、頻繁に入る読み込みが、ゲームのテンポを悪くしているようにも思えるし。ビジュアルは文句なくキレイで、好みなんですけどね。

70

マーヴル・スーパーヒーローズ VS ストリートファイター EXエディション

■カプコン■対戦ACT■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



アメコミの人気キャラと、「ストリートファイター」シリーズのキャラが競演する2D対戦格闘。パートナーとの協力や、空中で連続攻撃を繰り出すエリアルレイヴなどが特徴だ。

ゴータ 65

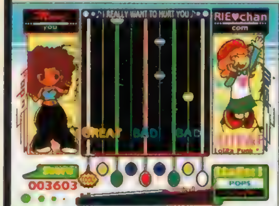
このゲームの最大の魅力とも言えるキャラの交代ができないのがツライ。交代できるモードもあるが、これはキャラの組み合わせが限定されるし（前作のウラ技を正式仕様にしたもの）。また、キャラの動作パターンの少なさや読み込み時間の長さなど、ＳＳ版を知っていると残念な部分が目立ちました。しかし、爽快な「エリアルレイヴ」や「ハイパーコンボ」の豪快さはそのままなので、このゲーム特有の派手なバトルは十分に楽しめます。カプコン秘蔵のイラストが鑑賞できる、ギャラリーモードも見逃せないところ。

蘇我入鹿 60

キ、キャラのパターンが少ない…。アーケードの水準を求めるのがぜいたくとは思うのですが。しかし、絵のパターンが少ないせいで「あれ？」と思ったときにはもうダメージを受けている、ということが少なからずありました。このゲームならではの「キャラチェンジ」が一部のモードのみな点（通常はサポートキャラのような扱い。ヴァリアブルコンビネーション等は使用可）にもガッカリ。個人的には、「攻めたモン勝ち」なシステムと、華やかなキャラの競演がけっこう気に入っていただけに残念です。

pop'n music ポップンミュージック

■コナミ■ＥＴＣ■2月25日■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/専用コントローラ



ポップなキャラが登場するリズムゲーム。９つのボタンを操り、曲を演奏する。いくつかのボタンを自動演奏にできる「５～９ボタンモード」などＰＳオリジナルの要素も搭載。

PON 85

とにかく見た目がかわいいし、多ジャンルかつメロディアスな曲の数々がグー!!　モードやオプションが充実してるので、曲の一部分だけを繰り返し練習できるとか、１回プレイした曲ならフリープレイできるとか、自分のレベルに合わせて遊べるのがうれしい。ただ通常コントローラでのプレイはツライです。遊ぶなら専用コントローラは必要でしょうね。ロード時間が長いのも玉にキズかな。でも「ビートマニア」を敬遠してた私でさえトリコになったほど、とっつきやすさと楽しさは保証します。初心者にもオススメ。

ゴータ 80

カワイイキャラが登場したり、ポップで楽しい曲が収録されていたりと、「ビートマニア」に比べてにぎやかな感じ。あと、使用するボタンが９個もあるので、専用コントローラを使ってのパーティプレイが本当におもしろいです。「ビートマニア」のようにアペンドディスク対応になっていないのが残念だけど、それ以外はまったく問題ないのでオススメ。唯一気になったのは専用コントローラの操作性かな。ボタンの反応がかなり敏感で、軽く触れただけで反応してしまう感じになっちゃってます。

後夜祭 a sherd of youthful memories

■翔泳社■ＳＬＧ■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)



人気イラストレーター・美樹本晴彦氏が、キャラクターデザインを手がけたＳＬＧ。学園祭の実行委員長となって、催し物を成功させるのが目的だ。イベントも豊富に用意されている。

うきき松崎 70

システムは簡単でわかりやすく、プレイ時間は短いので初心者でも安心してプレイできる。また難易度も低く、狙ったキャラとのエンディングを簡単に見ることができるのもいい。ただ、そのぶんこのテのゲームをやりこんだ人には物足りないかも…。何度もプレイするタイプのゲームにしては、ちょっと進行が単純なのも確かだし。また、クリアしても、ゲーム中のグラフィックを見られるモードなど、ごほうびがないのもちょっと…。グラフィックのレベルがかなり高いだけに、個人的にはそのへんが残念。

ゴータ 70

とりあえず目当ての女の子のみを！　というふうにプレイしていても、ほかの女の子の機嫌が悪くなるなんてことがないのでエンディングを見るのは簡単（男友だちとの友情エンディングもあります）。恋愛ゲームとしてはちょっと物足りなさを感じましたけど。でも、イベントＣＧはすべて美樹本氏が直接手がけている（その数もハンパではない）ので、クオリティの高さは保証付き。美樹本氏のイラストが好きで、出演している声優（翔泳社のポリシーなのか？　フルボイスです）が気になるなら買い。

めぐり愛して

■SME■ＳＬＧ■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/マウス



学園生活が舞台の恋愛ＳＬＧ。能力値を上げて、意中の女の子に好印象を与えていく。近い場所なら、３回までデートに誘える点（例えば街中で、本屋→ブティックなど）が特徴。

伊集院健 80

「奇をてらった演出より、ストーリーやゲームシステムの深化に注力」ってのがセールスポイントらしいけど、いやホントにそのまんま。始めた頃は恋愛ＳＬＧの王道イベント（謎の女が廊下でぶつかってくるとか）や正統派なゲーム性がイヤだったんだけど、しだいにハマってくるから不思議。目当ての女の子以外ともまんべんなくデートしなければならないので、１日にトリプルブッキングして３人の女のコをはしごすることができるのは◎。キャラが弱いけど、プレイしていくとそのうち愛着もわいてきます。

蘇我入鹿 70

はっきり言ってしまえば、ありがちです。驚くような新要素はありませんし、膨大かつ超美麗なムービーが収録されているわけでもありません。しかし、「体力」というパラメータを排除したことによる気軽で難易度の低いゲーム展開や、遊びやすい操作性、ツボをおさえたイベントなど、プレイヤーを楽しませる要素は十分に用意されています。万人向けではないので点数は低めですが、恋愛ＳＬＧというジャンルが好きならきっと楽しめるでしょう。おだやかな完成度が、ここにあります。

―立体忍者活劇― 天誅 忍凱旋

■SME■ACT■2月25日■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



リアルなアクションで好評を博した「天誅」のリニューアル版。演出面が強化され、新ステージも追加された。オリジナルのステージ（任務）をエディットできるモードも収録。

TAC★ 90

久しぶりにプレイしたら、おどろくほどヘタになっていてひどく苦戦した。っつーか、やっぱりかなり難しいゲームではあることを再確認。新ステージや虎の巻などの追加要素は、どれも難易度は高め。やりこみ要素が増しているので、前作を遊び尽くしていた人にはたまらないところでしょう。前作と同じステージでも雰囲気がさらによくなっていたり、システム面でも遊びやすくなっているなど、嗜好さえ合えばものすごく楽しめるゲームなのは確かなので、初めてプレイする人もこの「凱旋」からやるほうがいいっす。

ゴータ 85

この「忍凱旋」は基本的なシステムは前作と同じだが、敵の思考パターンがかしこくなっているので、さらに慎重に任務をこなしていく必要がある。主人公の「力丸」や「彩女」のアクションの追加や特殊忍具の強化など、さまざまな面でパワーアップしているのでさらに斬新な忍者活劇が楽しめるぞ。また、オリジナル任務を作成して友だちに遊んでもらうといった楽しみ方も可能になり、前作より¥1,000も安いので「天誅」ファンにはオススメ。ちなみに「しびれ団子」の効果は今作でもそのままで、ネコも無敵。

コンバットチョロQ

■タカラ■ACT■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/MT/4P対戦可



細やかなチューニングが好評の「チョロQ」シリーズに最新作が登場。今回は戦車で敵を撃破していく。倒した敵は「撃破記録」にストックされ、対戦モードで使えるようになる。

伊集院健 80

「ジェット」「マリン」と続いてきたこのシリーズで初めてパーツを買う要素が増え、ＲＣＧ版「チョロＱ」のテイストに近づいたことは単純にウレシイ。お金を稼ぐ手段は、ミッションよりアリーナ（闘技場）の方が有効で、そこで倒した戦車がマイキャラとして増えていくというのも戦車マニアとしてはワクワクするものがある。ただ、そういった実在の戦車にはパーツを装備することができないのは、ちょっと不満。ミッション内容はバラエティに富んでいるし、なかなか楽しい作品だと思います。

TAC★ 80

序盤のうちは、見かけのわりに戦車らしい重厚なイメージで、ゲームが進んでパワーアップしていくと軽快な操縦になっていくという、２つの顔を楽しめるゲーム。走行と砲塔の旋回を別に操作するなど、複雑というか、ちょっとマニアックな操縦を可能にするために、多くのボタンを同時使用する操作系になっているので、プレイヤーを選ぶところはあるかも。でも、反応や操縦の感触がとても良いので、そのテの操作が大丈夫な人にはオススメ。登場する実在の戦車の数、種類もかなりマニアックでいい感じっす。

ドリームサーカス

■テイジイエル■SLG■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)



サーカスの団長となって、興行を成功させるSLG。演技を行なうパフォーマーをスカウトし、「火の輪くぐり」を始めとするさまざまな芸を仕込んでいく。2P対戦も可能。

ゴーダ

サーカス特有のワクワク感や、いい意味でのいかがわしさはよく出ています。ユニークで個性的な団員たちに、少しずつ芸を仕込んで公演を成功させていくことにも充実感を覚えました。しかし、手塩にかけて育てた団員が突発イベント一発でいなくなってしまうなど、全体的に不親切。実際「最初にある程度特訓をしないとリハーサルすら行なえない」ことに気づいたのもプレイ開始後かなりたってからだったし。ゲーム進行上重要なのに、取扱説明書に書いてないことが多いのはツラかったです。

50

蘇我入鹿

団員を集めてサーカスを経営するという設定はいいんだけど、システムが不親切で楽しいと思えるところまでプレイするのもひと苦労。ボーナスをやるだけで団員のパラメータがグッと上がったり、訓練する技をプレイヤーが決められないなど、育成部分がやや中途半端な感じ。唐突に発生するイベントで、せっかく育てた団員がいなくなったり、資金が半分になったりするのもツライです。とはいえ、資金に余裕が出てきて団員を思いどおりに公演させられるようになってくると、逆に軽いノリで楽しめるから不思議。

50

モンスターファーム2

■テクモ■SLG■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(5ブロック)/2P対戦可



モンスターを育てて、バトルを勝ち抜くSLG。市販のさまざまなCDからデータを読み込み、新モンスターを誕生させるシステムは健在。雪合戦などでモンスターと遊べる新要素も。

がんの字

ファームでの生活中はもちろん、トレーニングや修行でも多彩なパフォーマンスを見せてくれるモンスターに、もうメロメロ状態。今回はかなり愛着度指数が高いです。ゲームバランスも洗練されていて、育成とバトルの両方で、手応えのあるバランスに仕上がってます。その点では前作を物足りなく感じたプレイヤーも、バッチリ楽しめるでしょう。さりげなく新イベントが追加されているのもうれしかったですね。ポケステの機能はお金稼ぎよりも、育成中のモンスターを見せびらかす利用価値の方が高いかな（笑）。

90

蘇我入鹿

大ヒットとなったモンスター育成SLGの第2弾ということで、期待していた人も多いと思う本作。その内容は…。正直言って、いい意味で裏切られました。モンスターは色変えだけじゃなく形態自体が変化するようになり、前作よりもバリエーション豊かに。また、性格が設定されたことで、同じ系統のモンスターでも、プレイヤーの育て方によって、技の違い、引いては戦い方の違いが生まれるようになっています。育成面の強化がゲーム全体をグッと良くしていますね。今作で初めてプレイする人にもオススメです。

90

DEVICEREIGN

■メディアワークス■SLG■2月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)



会話がメインのアドベンチャーシーンと、タクティカル形式のバトルシーンで進行するSLG。キャラクターがレベルアップせず、武器が強化されていくシステムが特徴。

伊集院健

戦闘が行動順位式なのはいいとしても、行動が可能になったキャラを自分で確認して選ばなくちゃならないし、しかもリアルタイム制なので、非常にうっとうしい。このシステムなら、せめて動けるキャラにマークがつくとか、一目でわかるようにしてくれないと…。それにパラメータが一般的なものとは違って、HPはCS、MPはCE、攻撃力はDISとか、取説で1つ1つ確認しながら覚えていく必要もあるし。オーパス（結晶体）の配列で攻撃方法を変えていくのも含め、攻略本があったほうがいいかも。

60

Z佐藤

ちょっと設定部分が難解すぎる感じ。そのおかげでキャラが唐突に説明口調になる場面が多くて少々興ざめだ。それとは逆にオーギュメントとオーパスのシステムは説明不足気味。ステータス画面のパラメータは見づらいし、仲間やオーパスの種類が増えると組み替えに手間取ってテンポが崩れる。もう少し簡略化してもよかった気が…。ただ物語はわかりやすく、登場キャラも魅力的。取っつきづらいのは確かだけど、じっくりやり込めばそれなりに楽しめるだろう。このディープな雰囲気に引かれるなら！

50

ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～

■リバーヒルソフト■SLG■2月25日■¥5,800
■MC(10ブロック)/PS(2ブロック)



ファンタジックな世界で、人生を仮想体験できるSLGの第2弾。権力者を目指すのも、子どもを育てて平凡な人生を送るのも、プレイヤーしだいという自由度の高いゲームだ。

PON

基本システムは前作とあまり変わってませんが、プレイしやすく改良されてて◎。アルバイトできたりイムを手なづけたり、といった新要素もプレイの幅を広げてます。あと、子どもへの世代交代が早くからできるのはポイント高し。モテモテの子ども時代や幼なじみとの結婚もOK（笑）。難点は、画面切り替えやボタンレスポンスが遅い、避け補正がない、メモリーカード10ブロック使用など。架空世界で好きなように生きるというゲームの性質上プレイヤーを選びますが、親切な作りなので前作未プレイでも大丈夫です。

80

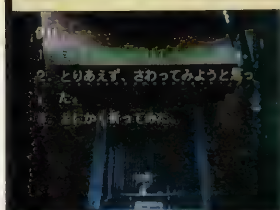
がんの字

生活の舞台である国の設定はさらに奥深くなり、入学・卒業といった人生のイベントも増えて、ゲームは一段と楽しくなっています。特に、今回は3歳でプレイヤー権を引き継げるので、幼年期から次の人生が楽しめるのはうれしいですね。相変わらず単調な仕事と訓練の作業に、もう少し変化を持たせても良かったのでは、という疑問もありますが、それを差し引いても総合的な完成度は高いと感じました。ポケステとパスワードによる移住機能を追加して、ユーザー間の交流に広がりを持たせている点もいいですね。

85

魔女たちの眠り―復活祭―

■パック・イン・ソフト■AVG■2月25日■¥3,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P同時プレイ可



SFCで好評を博した、赤川次郎監修のサウンドノベル。豊富な分岐で、サスペンス感あふれる物語が描かれる。移植にあたり、グラフィックやサウンド面が大幅に強化された。

なんでもゆうこ

読み進めていくうちに、ブキミで暗い雰囲気がじわじわと伝わってくる作品。プレイ回数を重ねるたび、ストーリーがどんどん変わっていって、少しずつ真相が見えてくるシステムになっているから、遊び応えがありました。分岐も増えていくしね。でも、セーブする場所を選べないのと、1回ロードしたセーブデータが消去されちゃって、物語の最初からしかやり直せないのはキツかったなあ。プレイの緊張感を出すための仕様だとは思うんだけどね。1話1話が比較的短くて、スキップ機能がついてるのはグッドです。

70

袋こーじ

このPS版では、SFC版では語られなかったシナリオの裏の部分が「完結編」として語られていて（選択肢はなしで読むだけですが）、「あぁ、そうだったんだ」と納得。得した気分でした。シナリオは大きくわけて3つと、ちょっとバリエーションは少なめですが、読み応えは十分。「夜想曲」のときに欲しかった「超高速スキップ」があるおかげで、ついつい一気に30回もプレイしちゃいました。未プレイの人は、ぜひ！　ただ、CGのリニューアルはいいんですが、明るい背景に白い文字は、ちょっと読みにくかったです。

80

総評

今回のレビューでまず目を引くのは、話題の大作「FFⅧ」に「100点オススメ」の評価がついたことでしょう。もちろん、4人のレビュアー全員がそこまで高い評価をしているわけではありません。マップの見づらさや、システムのわかりにくさなど、さまざまな問題点を指摘する声もありました。しかし、この「FFⅧ」が、現在PSで発売されているたくさんのソフトの中で、ずば抜けた魅力を持っているのも確かです。シリーズのファンはもちろんのこと、「オレは「FF」あんまり好きじゃないんだよね」という人も、ぜひ1度プレイしてみることをオススメします。とりあえずムービーシーンのスゴさには圧倒されますから。
また今回は、ほかにもぜひチェックしておきたいソフトがたくさんありました。2人の担当レビュアーが夢中でプレイしていた「モンスターファーム2」もその1つ。市販のCDを読み込んでモンスターを誕生させるという好評のシステムはそのままに、登場するモンスターの愛らしさがさらにグレードアップしています。また「ワールド・ネバーランド2」も前作から正統な進化を遂げた1本と言っていいでしょう。前作同様のゆる～い雰囲気は健在です。この2本は、どちらもポケステ対応になったことで、ゲームの世界を広げることに成功していますし。「天誅 忍凱旋」と「魔女たちの眠り」は、続編ではなく新要素を加えたリニューアル版。かゆいところに手が届く改良と、オリジナルをやり込んだ人のためのオマケがうれしいです。「ポップンミュージック」も、雰囲気こそ全然違いますが「ビートマニア」をフレンドリーにアレンジした作品。さらに、これらのソフトに共通しているのは価格の安さ。これは大きなポイントですよね。　こうして見ていくと、今回は人気のシリーズものに特に高い評価が集まったようです。やはり信頼のブランドということなんでしょうが、新しく発売されるタイトルにも魅力的なものは多いはず。最初は少し手を出しにくいかもしれませんが、レビューの評価を参考にしたり、できればショップで体験プレイなどをして、お気に入りの1本を見つけてください。これからもDPSのレビューをヨロシク！

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　小学生

読者のみんなから様々なPS記録を募集している「DPSコロシアム」。どんな申請記録でも大歓迎するのがこのコーナーのモットーなので、「こんな低い記録でもいいんですか？」とか「私のような高齢者が参加して構いませんか？」などといった心配は一切無用なのだ。気軽にハガキを出して、キミも「PS好きの輪」に参加してみよう！

今号のこの１枚



◀キャラの人気が高い「クラッシュ3」は小学生の参加者が多い。特Cの中では、福島県の青山智美さんが現在トップ（記録はまだナイショ）。

あなどれない情熱を持つ 小学生読者たちの挑戦を大紹介!!

様々な層のゲーム好きが集まる「ＤＰＳコロシアム」には、小学生の参加も多い。確かにコーナー全体の中では目立つ存在ではないが、大人顔負けの情熱や努力をもってコーナーに参加してくる小学生のガンバリは、決して無視できるものではない。今回は、そんな小学生読者の活躍に目を向けて、希薄だと誤解されがちな小学生読者と「ＤＰＳコロシアム」の関係を明らかにしていこう。

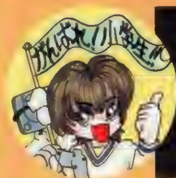
小学生記録のマメ知識

小学生記録とは、特Ａ（小学生男子部門）と特Ｃ（小学生女子部門）での達成記録の総称。なお、これらは申請時点で達成者が小学生ならＯＫとしているので、下で紹介しているものの中には、記録達成者が今日現在は中学生になっているものも含まれている。



小学生記録の特徴&そうなる理由に迫る

小学生記録は、ほかの参加層より記録のレベルは低めだが（中にはスゴい記録もある）、ハガキを１枚１枚見てると熱心な人の含まれる率は、ほかの参加層と比べて圧倒的に高いことに気づかされる。小学生は大人と比較すると、気軽に参加しにくい環境（お母さんに頼まないとハガキをもらえないなど）であることも多いので、結果的に熱心な読者が参加する率が高いのかもしれない。



このコーナーではガンバル小学生を応援するぞ

確かに小学生は読者層の中では少数派だけど、参加“できず”にいるだけの小学生だって少なくないと思う。このコーナーでは小学生の記録を受け付ける環境が整っている。周囲の大人の皆さんは、小学生の参加を全面的にバックアップしてあげてほしい。小学生のみんなは友だちを誘ってどんどん参加してほしい。そして全国の小学生の真の実力を見せてほしい。それがＤＰＳの願いだ。

「小学生の挑戦」についてインタビュー１

田代智也さん（千葉県）

「ＤＰＳコロシアム」は小学生部門もあるから安心して参加できました。ゲームの腕には自信があったんですが、このコーナーのレベルの高さには驚かされましたよ。大差で負けたのは確かに悔しかったんですが、小学生部門もあるから自分に近い人も見ながら頑張れて、記録を狙うのがもっと好きになりました。今は中学生になっていますが、このコーナーが気づかせてくれたことは忘れません。また、いい記録を出したら送りたいと思います。

「小学生の挑戦」についてインタビュー２

樋口康央くん（茨城県）

お小遣いが少ない僕は、１本のゲームをずっとやってることが多いんです。今も１年近く前から『ＦＦⅦ』のスノボー筋なんですが、ずっと遊び続けて出したこの記録を、小学生部門で受け付けてくれた「ＤＰＳコロシアム」は大好きです。Vol.95に僕の名前が載ったときは、あんまり嬉しくて、夜も眠れなかったくらいです。このコーナーはずっと続けてほしいです。そして、『ＦＦⅦ』小学生日本一の座も、ずっと守っていきたいです。

このコーナーに寄せられた主な“小学生（特Ａ・特Ｃ）記録”



■『ＦＦⅦ』スノボゲームのタイムアタック／樋口康央（茨城県・特Ａ）初級：52"362（左写真）、中級：１'04"862、上級：１'11"728

■『パラサイト・イヴ』１周目内でのＢＰアタック／田代智也（千葉県・特Ａ）7,701ポイント

■『鉄拳３』タイムアタック／エヴァ命（大阪府）２'31"43（ポール使用）

■『エアガイツ』「INFINITY BATTLE」のスコアアタック／バハムート８（石川県・特Ａ）10,309点

■『ＸＩ』タイムリミテッドのスコアアタック／浜絵梨子（福岡県・特Ｃ）11,063点（ＭＣ：11チェイン、ＭＣＳ：935点）

■『ＸＩ』エンドレスのスコアアタック／真嶌愛美（神奈川県・特Ｃ）18,258点（レベル：47、ＭＣ：９チェイン、ＭＣＳ：396点、TIME：56'43"55）

■『Ｉ.Ｑ ＦＩＮＡＬ』I.Q FINALモードのＩＱアタック／萩原豪（東京都・特Ａ）448

■『グランツーリスモ』ＧＴモードの「Ground Vally Speed Way」トータルタイムのタイムアタック／大高満（茨城県・特Ａ）３'01"131

■『バイオハザード２』オールクリアのタイムアタック／Ｇ（宮城県・特Ａ）１時間27分43秒

■『風のクロノア』エクストラビジョンのタイムアタック／萩原豪（東京都・特Ａ）２'05"48

■『天誅』忍術皆伝のタイムアタック／遠西裕馬（茨城県・特Ａ）１'34"（力丸）



▶「ときめき」で館林さんのアルバム枚数を競ってくれた、高橋理恵さん（京都府・特Ｃ）。

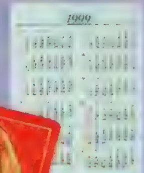
小学生記録も発表するのは「ＤＰＳコロシアム」だけ！
全国の小学生からの挑戦を待っているぞ！

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：ＰＳゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「ＤＰＳコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントＯＫ」と書き添えよう。採用者には、粗品をプレゼントするぞ。

★そのほかの記録募集情報●『テイルブ オブ ファンタジア』のミニゲーム「ＧＲＯＯＶＹアーチェ」（ＳＴＧ）でスコアを募集中。ハガキには、「ＴＯＰ（ＧＲＯＯＶＹアーチェ）」と書いて「スコア」を書こう（同ルールですでに送られてきたハガキはちゃんと集計に加えられているのでご安心を）。しめ切りは３月20日当日消印有効。●『テイルブ オブ ファンタジア』では、ほかにも最大ＨＩＴ数ほかいろいろなルールでの記録を募集予定。集計希望の種目があったらハガキで教えてね！

●VOL.94オリジナルグッズ・プレゼント当選者：「女神異聞録ペルソナ」マキのマウスパッド：星屋優美（北海道）。（敬称略）※たくさんの応募、ありがとう！
●訂正：VOL.97に掲載された『サンダーフォースV』ノーマルゲームのスコアアタックのスコア76,135,685点ですが、これは760,135,685点の誤りでした。間違いをお詫びし、訂正いたします。

オリジナルグッズ披露宴





カードサイズのカレンダー
むにゃん（愛媛県）

今回紹介するのは『東京魔人學園』の人気キャラがデザインされたカレンダーだ。カードサイズなので手帳などに入れておけばいつでも携帯可能というスグレ物で、しかもキャラ絵はすべて手描きという真心こもった作品なのだ。

希望者にプレゼントするぞ！

京一、小蒔、劉がデザインされたカレンダーを、それぞれ1名にプレゼントするぞ。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「希望のキャラ名」を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶2月25日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる便利なアイテムなのだ。

正式募集の紹介 キミの記録も募集中！

急げ！ R4 RIDGE RACER TYPE4



ルール① 「タイムアタック」で「HelterSkelter」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

申請記録 『R4（ルール①）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

この種目では全参加者の記録と順位を発表！

この種目だけの特別賞品

この種目では、賞金（詳しくは下の欄外参照）に加えて、「R4」のデザインされた非売品カレンダーも提供するぞ。この賞品は、上位10名までに入賞した読者と、「11〜15位」、「16〜20位」、「21〜30位」、「31〜50位」、「51〜100位」の5ブロックから抽選で選ばれた5名の読者にもプレゼント。100位までに入れば獲得のチャンスがあるので、諦めずに頑張ってみよう！



◀非売品の超レアなカレンダー。絵柄も美しいぞ。

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール② 「タイムアタック」で「Brightest Nite」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

申請記録 『R4（ルール②）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

新登場 R4（デビルカー限定）

ルール③ 「タイムアタック」で「Helter Skelter」のトータルタイムを競う。使用車種はエクストラで手に入るデビルカー（No.20）限定。左ページの欄外にも目を通しておこう！

申請記録 『R4（ルール③）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用。

しめ切り▶3月20日消印有効

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため"編集部から連絡の上で"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

急げ！ クラッシュ・バンディクー3

ルール タイムアタックモードで3面「ぱんりのちょうとっきゅう」、9面「ピラミッドけんせつちゅう」、22面「クラッシュとりしまりちゅう」のベストタイム合計を競う。

申請記録 『クラッシュ3』と明し「3つの面の合計タイム（自分で計算しよう）」／3面タイム／9面タイム／22面タイム」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

この種目だけの特別賞品

この種目でも、賞金に加えて、左のような特別賞品も提供するぞ。ヌイグルミは合計タイムの上位3名までに入賞した読者に、ピカピカキーチェーンは、3面、9面、22面の各ステージでの最高タイムを報告してくれた読者（合計3名）にプレゼント（同タイム時は抽選）するぞ。みんな、がんばろう。



DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：2月20日消印有効まで▶Vol.103で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス
「DPSコロシアム」係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴」係

カラーのハガキはなんとなくステキ。楽しいですよね。愉快ですよね。キレイですし。

▶大阪府　昭直利さん：炎か、夕日か。照らされた激しいコントラストがカッコイイです。青とオレンジってグッときますよね。これでもう少しゲームの内容自体も奥行きがあれば……よかったんですが……。





▲宮城県　NAKOさん：もう、しゃべりまくり。このゲームが出たときは珍しかったですし。

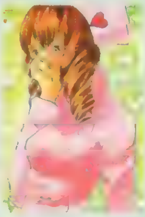
▼大分県　英桃さん：この２体はどうしてもパーティに入れちゃいますよね。





▲神奈川県　白露奈紀さん：もっと私服も見たかったですよね。

▼京都府　ゆず21号さん：おれのですか。いい感じです。





▲神奈川県　海師さん：なんというか……ホノボノとして。戦いはない方がいいですかね……。



▲京都府　十々夜さん：銃を握るとき。何を思うんでしょう。祈り？　それとも誓い？

▼東京都　野々海ちなさん：なんというか存在感薄というか。かわいそうなのは……。





▲徳島県　楓月さららさん：作ってます。魔法。コネコネ。

▼静岡県　彪虎さん：やっぱり、アーチェに似てます（笑）。



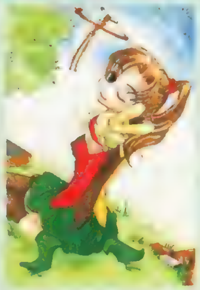


▲京都府　矢エサクラさん：前回……大活躍ですから。今回は……。

◀青森県　くめた夏緒さん：コレはコレで楽しい主人公。エリーもいい感じです。



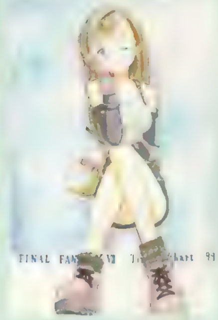
◀兵庫県　阿る一さん：もっとたくさん作ってくれてもよかったですよね。ロボット博物館みたいに。並んでるの。





▲千葉県　明石知子さん：自分でミッションを作成できるのはいいですよね。

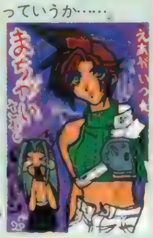
▼熊本県　緑鳥さん：だんだん高まる「ＦＦ」熱。良いですよね。発売前夜って感じです。





▲神奈川県　天城らみあさん：強いですよね。２刀流だし。

▼愛媛県　白梅椿さん：モノスゴスギです。っていうか……。





▲神奈川県　麗明さん：彼女は優しいですからね。根本的に。

▶東京都　山師さん：彼女が好きになれないと大変みたいです。「ＦＦⅧ」でも好きになっちゃうと……。

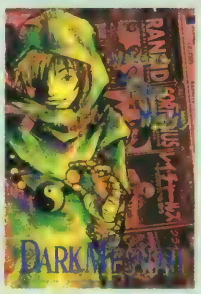


▶高知県　苗子さん：ゲームとしてはクオリティ高いんですが……。





◀新潟県　石澤ミホコさん：ものすごくきめ細かく、彼女の本当の笑顔ってこんな感じかもしれません。魔法もこういうたわいもないことに使うのがいいですよね。



◀大阪府　昭直利さん：帝都地下で繰り広げられる恐怖の物語。ネタ自体は怖いの揃ってますよね。



◀徳島県　長尾叶矢さん：そういうコトってありますよね。「あっそうなのか……」って自分のことに気がつくこと。

◀宮城県　鈴音りんさん：ムービースゴイですよね。システム的に前作よりもすさまじく進化してますし。なんていうか大迫力なのです。



▶滋賀県　ごぢぅりさん：あのＥＤは……ないですよね。続編が早く出ることを祈りましょう。終わってないですからねぇ。



▶三重県　東本夕夜さん：背中合わせに戦えるのは信頼しあっていないと出来ないそうです。この２人も当然……。

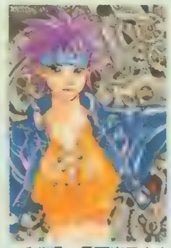


4色奴隷 Colorのどれい

＼カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



▼東京都　若白髪タコ美さん：１０８人仲間にするのは大変です。



▲千葉県　愚面童子さん：アイテム作りは楽しいですよね。



▼長野県　朱理さん：なんか「エアガイツ」のおかげでまた人気です。



◀東京都　ばらスィーさん：コラコラですよね。なんていうか……いい関係って感じです。真似したくなるんですよね。どうしてもシケモクは特に。実際はアレなんですが（笑）。



◀大阪府　キノピコンさん：なんていうか、こんなつぶらな瞳で見られちゃったら……困っちゃいますよね。ドキドキっていうか。しかも大きくもなれちゃいますし。



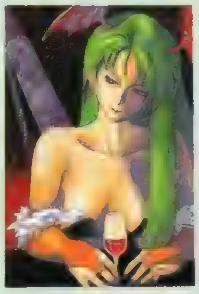
◀福島県　ヨコハマ風人さん：続編は……ですよね。ソロソロ情報出ませんかねぇ？　待ってる人本当に多いと思うんですけど。



▶東京都　バー子さん：普通の女の子って感じがいいですよね。日溜まりの寝顔はカワイスギです。ガンバってますからね。彼女。



◀東京都　水乃さん：構図がカッコイイです。なんていうか……タッチと相まって勢いがあるっていうか。



◀兵庫県　麻瓜さん：闇の中に浮かぶガイコツ。ちゃんと印刷されますかねぇ。グラスの中身の赤い液体は……。



◀大阪府　蘇芳さん：パーティはこんなモノですよね。仲悪そうで、実は……。楽しい冒険になりそうです。



◀東京都　スティーブンさん：生活感、こんな感じですよね。お風呂とか……ちゃんと入ってなさそうです。



◀神奈川県　楽柚さん：使いやすいうえにカワイイんだから人気があるのも当然です。仲間になるタイミングも早いですし。クマもいいんですけど……。

移植化計画出張版

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。移植希望のソフトでＰＳに移植して欲しい！ってな作品はこのコーナーあてでハガキを下さい。すぐにココから即リードします。



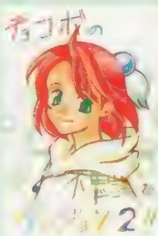
▶山形県　週末の怪人さん：世界観や、設定、キャラなんかはスゴクいいと思うんですよね。ただ、ＳＳではポリゴンはムチャだったし、システムも大雑把だった気が……。もしもＰＳに移植されるならその辺を……。



▼徳島県　水無瀬りふるさん：もう電池がないですよね。ＰＳならセーブに寿命ないですから。



▼徳島県　長尾叶矢さん：「II」はお話よかったですよね。展開遅いですけど。



▶山形県　週末の怪人さん：まあ、準主役って感じですから。



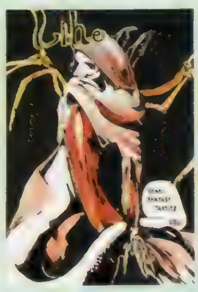
▶徳島県　桜風りらさん：入れ替わりで大活躍。走り方同じです。



▶滋賀県　暁ルイさん：燃えてるロゴがカッコイイです。



▶埼玉県　堀川まじめさん：花バックでかなり少女マンガチックです。



◀群馬県　エリオさん：彼らの思いも絡まりあって、物語は進んでいきます。勝つための戦力として必要かもしれませんし。



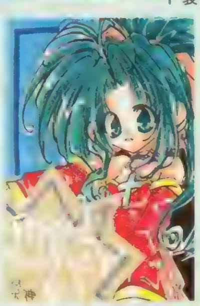
◀岩手県　飯綱さん：ちゃんと座布団を装備できる、乗るためのホウキ。カッコイイですよね。普通売ってませんし。



◀北海道　こすずめきのさん：主人公、楽しそうです。ゲーム中はなんというか……コレほどの笑顔は浮かべてないですからね……。



◀埼玉県　ムーボさん：みんな、仲良しで。ナナミの取り合いにはならないんですかね。……なりませんね。きっと。



◀岐阜県　犬神十夜さん：最初は元祖オレが守ってやる男とラブラブなのかと思ってたんですけど……違いましたね。



◀栃木県　庵屋さん：今年は兎年ですからね。着物も似合うってなもんです。でも兎は……こんなにのんびりしてませんよね。

とポイントが加算：ルールは135ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号136ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。〒101-8305 ㈱メディアワークス「４Ｃど」係


微笑む君にファーストKiss☆物語フェア！
ファーストKiss☆物語フェア
GAMERS
期間●99/2/1〜99/2/28　ゲーマーズ各店にて開催！
注目！新商品ぞくぞく登場！
好評につき第2弾登場！
トレーディングカード Part.2
1箱15袋入
通販価格：5850円(税別)
ゲーマーズ各店にてファーストKiss☆物語商品3000円ごとお買い上げの方にもれなく非売品クリアファイルとプロモーションカードプレゼント！
歯磨き粉と歯ブラシのセットだよ！
トラベルセット
通販価格：630円
テレホンカード3種
通販価格：各1200円
缶に入った
ロッテブルーミントガム
通販価格：630円
ガム20枚+ピンズ1個入
またまたあるよ！ファーストKiss☆物語グッズ！
●まなみ ●ゆきこ
テレホンカード
通販価格：各1200円
クリアファイルセット
(3種1組)
通販価格：1050円
トレーディングカード
第1弾（第2版）
通販価格：5850円
オフィシャル
カードホルダー
通販価格：1900円
ポストカードセット
(5枚組)
通販価格：370円
ポストカードセレクション
(箔押仕様ボックス・12枚入)
通販価格：840円
●ピンク ●水色
クイックファイル
通販価格：各740円
©HuneX 1998
GAMERS
ゲーマーズにて期末セール実施中！（藤沢店・松戸店をのぞく）
なんば店 OPEN／10:00〜19:30 TEL／06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16
横浜店
3月13日オープン
池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F
秋葉原店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00〜20:00 (日・祭11:0 〜19:00) TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル
©BROCCOLI
松戸店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F
藤沢店 OPEN／11 00〜21:00 TEL 0466 26 1400(代)
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内
長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026 266 7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075 255 1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
この広告ページの商品は通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP2.12係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp
※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1999年4月11日です。

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン
1999 HOW TO WIN

この冬、日本中でインフルエンザが大流行ですが、アナタは大丈夫ですか？　もしかかってしまったら、とにかくあったかくして十分に休養をとること。ゲームもちゃんと病気を治してからプレイすることをオススメします。

頭文字D イニシャルD

秋名下りのスペシャリストを目指すなら、やっぱりコレははずせない!
原作を再現(?)した「ミゾ落とし」の秘密と、隠しコースを大公開!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーモードを3周しないと、車がすべて集まらないんだけど、3周目ぐらいから、本気を出さないとヤバくなります。でも、個人的に使ってるのはハチロクだけだし、秋名しか走りません。拓海になるゲームですから。そんなわけで、コントローラの上に水の入ったコップを置いてプレイしてます。　（若●スピード劇場）

発売中	▶¥5,800 ▶講談社
RCG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、NC

秋名の下り最速伝説は、秘技"ミゾ落とし"が制する!!





「ミゾだよ　ミゾ…」という高橋涼介（高橋兄弟・兄）のセリフにある通り、秋名のコースには「ミゾ」がある。このミゾにタイヤを落として（理屈で言えば引っかけて）ドリフトするテクが〝ミゾ落とし〟と呼ばれ、秋名を制するためには知っておきたい秘技なのだ。ちなみにゲームでは、原作マンガのような「ガリッ」という音はしないし、ひっかかった感じも、逆にミゾから外れた感じも、今イチつかみにくい。ミゾの上をスムーズに走る。それが、このゲームの〝ミゾ落とし〟なのだ。







◀▲進入角度に注意してコーナーに入り、イン側のタイヤでミゾの上を走る。ハンドリングでコーナーを曲がろうとしないで、少し指を離し、ふくらみそうになったら補正するような感じが。

画面で見る"ミゾ落とし"





▲▶このゲームでは、リプレイを一度しか見ることができないので、自分の走りをチェックするのはなかなか難しい。インベタを心がけて走るようにしよう。

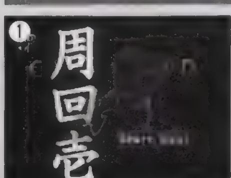
ミゾ落としの原理に迫る!!

左のコマを読んでもらえれば〝ミゾ落とし〟の原理は理解してもらえるだろう。要は、ブレーキングによる減速ナシに、安定したドリフトでコーナーリングするための方法なのだ。もっとわかりやすく原作ふうにいうと、「わけわかんないスピードで突っ込んで、インからスパーン!!」である。つまり、「わけわかんない」天才の拓海だからこそできる、インベタカミカゼ走法なのだ。実車でこれに挑戦するのは、ほとんど無謀といってもいいだろう。

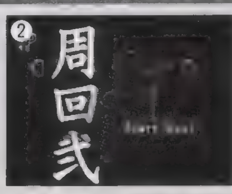
ところで実際には…

精密な計測はできなかったのだが、ゲーム中でも〝ミゾ落とし〟を使って走ったほうが、明らかにスピードのノリがいい。多少の遠心力にも対抗してくれるので、やはり秋名制覇には必須のテクといえるだろう。

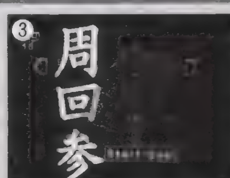
隠しコース出現条件



▲最初に遊べるようになる隠しコースだが、難度はなかなかのもの。ドリフトの適切な維持と解除が攻略のカギになるだろう。



▲隠しコースの中では最も距離が短く、難度もそう高くはない弐。壱のレイアウトを若干変えて短縮しているので、急カーブが多い。



▲壱と同程度の距離を持つ周回参。隠しコースの中では、難度は最も高いだろう。やはりドリフトの維持が攻略のポイント。

RCGのお約束、このゲームにも隠しコースが3つ用意されている。その出現条件は、それぞれ
①周回壱……プラクティスモードのビギナークラスをクリアする
②周回弐……プラクティスモードのインターメディアエイトクラスをクリアする
③周回参……プラクティスモードのエキスパートクラスをクリアする
となっている。ストーリーモードを2周クリアできる程度の実力があれば、さほど難しい条件ではないと思われるので、ガンガン挑戦して、ガンガン走ってやろう。ちなみに、隠しコースはいずれも周回壱の高速道路（？）を基本としていて、道幅が極端に狭かったり、高い防音壁に囲まれていたりして視界も悪い。これらのコースならではの攻略法が必要となってくるのだ。ただし、周回弐と参の一部のコーナーを除いては、サイドブレーキで強引に曲がるようなドリフトは、基本的に必要としない。まずはアクセルオフと短めのブレーキングでマシンを滑らせて、各コーナーのドリフトに入るタイミングを計っていこう。それを1つ1つ覚えていけば、いつのまにかキミの最速伝説に新たな1ページが加わるはずだ。

ポイントQ&A

Q：フリーランモードのD－CHECKは、何を基準に評価されるんですか？
A：評価区間でのスピードと、その間にいかに長くドリフトしたかというドリフト継続時間の2点を主に評価しています。また総合評価は、走破タイムよりもどちらかというと各区間の評価の積み重ねで決定されているようです。

クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！ 世界一周～

タイムアタックでベストタイムを意識し始めると、新たなる『クラッシュ3』の魅力が見えてくる！ さあ、キミも自分の限界に挑んでみよう！

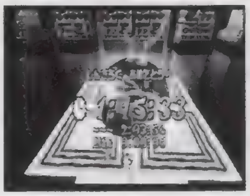
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲーム初心者にとって、「タイムアタックに燃えるのはマニアの遊び方」といった印象があるかもしれない。しかし、うまい人もヘタな人も、自分の限界に挑む楽しさはまったく同じ。本来はゲームの腕前を問わず楽しめる遊び方のはずだ。今回の記事を参考に、ゲーム初心者の人もぜひその魅力に触れてみてほしいと思う。 (IJ)

発売中 ACT	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、PS(12ブロック)、AC(DS対応)

[タイムアタック攻略] ゴールド以上の記録を叩き出すために！ さまざまなテクニックの解説と手取り足取り攻略！

「クラッシュ3」のタイムアタックで好タイムを出すとゴールドのトロフィーがもらえるのはご存知の通り。でも、さらに早いタイムを記録すると手に入るプラチナトロフィーの存在は知っていたかな？ 今回は、そんな高いレベルのトロフィー獲得に役立つ攻略を、ゲームの基本となるダッシュタイプのステージを例にしてお届けしよう。



▲特定のタイムを出せば、ゴールドより格上のプラチナトロフィーが手に入る。頑張ってみよう。

POINT タイムアタックの心得

一度パワーストーンを取ってクリアしたステージに再び進むと、ストップウォッチアイテムが出現する。このアイテムを取るとタイムカウントが開始され、ステージクリアするまでのタイムアタックに挑戦できるぞ。なお、ダッシュタイプのステージで記録を狙うためには、最終ボスを倒すともらえるスピードシューズの力（以下ダッシュ）が必須だぞ。

POINT タイムのカウント

タイムアタックモードのタイムカウントは1／100秒きざみで進んでいるように思われがちだけど、実際のタイムカウントは、およそ3／100秒単位で行われている。例えば10秒00の次のカウントは10秒03、そのあとは10秒06、10秒10、となっていて、10秒02とか、10秒07といったタイムは、『クラッシュ3』のタイムアタックには存在しないのだ。

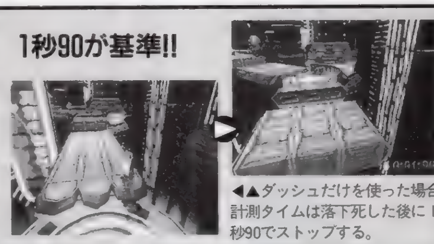
解析編

研究テーマ ダッシュタイプステージでの、より速い移動方法とは？

一番速い移動手段がダッシュであるということは、なんとなくわかると思うが、ダッシュ中に行うほかのアクションがもたらすタイムロスを、正確に把握している人は少ないはず。ここでは、さまざまなアクションを使ったときの移動速度の違いについて詳しく解析してみた。これらの特徴をチェックし、効率的な移動を心がけよう。

移動速度の計測方法について　1秒90が基準!!

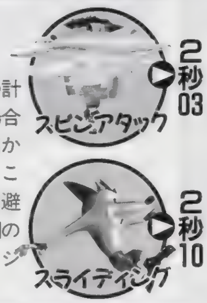
各アクションの移動速度を比べるなら、一定距離間の移動にかかった所要時間を測定してみるのが一番。そこで、今回はステージ21を利用し、ストップウォッチを正面から取って、すぐ正面の落下ポイントに落ちるまでの時間（落下死のあとに止まったタイム）を調べてみたぞ。ダッシュだけを使った場合は、右のように1秒90でタイムカウントはストップする。下で触れている計測タイムは、同じ方法を使って計測したものなので比べてみよう。



◀▲ダッシュだけを使った場合、計測タイムは落下死した後に1秒90でストップする。

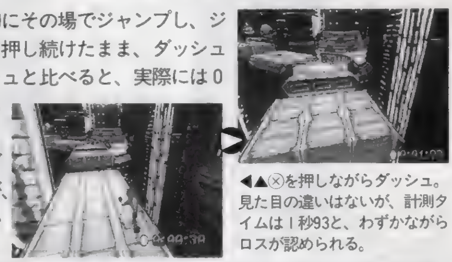
DATA1◉スピンアタックやスライディングはロスにつながる

ダッシュ中に一度のスピンアタックを行った場合の計測タイムは2秒03、同じく一度スライディングした場合の計測タイムは2秒10となった（スライディングは出かかりの速度は速いものの、出した後のロスが大きい）。このデータからも、これらのアクションの無駄な使用は避けた方がいいことがわかるはず。例えば、地面に1個のタイムストップ箱が置かれている場合にも、手前からジャンプして踏みつけて破壊するのが理想なのだ。



DATA2◉ジャンプの意外な落とし穴

右の連続写真は、最初にその場でジャンプし、ジャンプ後もそのまま⊗を押し続けたまま、ダッシュしたもの。普通のダッシュと比べると、実際には0秒03のロスがあるのがわかるはず。実は⊗を押している間は、見た目のグラフィックこそ同じだが、移動速度はダウンしているのだ。



◀▲⊗を押しながらダッシュ。見た目の違いはないが、計測タイムは1秒93と、わずかながらロスが認められる。

＋α DATA1 ジャンプと併用してロスを軽減

意外なことに、スピンアタックやスライディングにジャンプを組み合わせると、計測タイムを2秒00に短縮できる。ただし、2種類の操作の間隔（スピンアタックからジャンプの場合は□を押してから⊗を押すまで）が早すぎると、計測タイムは2秒03～06に落ちてしまう。1つのアクションを出したあと、やや時間を置いてから次のアクションにつなげた方が移動速度は速くなるのだ。なお、スライディングからジャンプにつなぐ連続アクションは、一見高速アクションに感じられるが、移動速度という面から言えば、案外実用性に乏しい。普通にジャンプすればいい場所でスライディングを加えるのは、かえって逆効果なので注意すること。



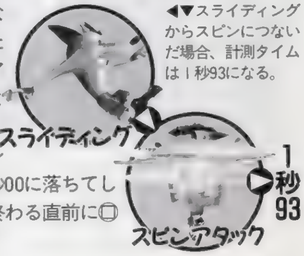
＋α DATA2 ダブルジャンプはロスが大きい

上のデータからも、小ジャンプより大ジャンプの方がロスが大きいという事実は理解できるはず。ダブルジャンプの場合は、さらにジャンプを重ねるときのロスが響くので、意味のない場所での使用は絶対に避けること。付け加えておくと、ジャンプ中に✚キー上から指を放すだけでも移動速度はわずかながらダウンするぞ。覚えておこう。



DATA3◉スライディング▶スピンアタックは速い

スライディングにスピンアタックをつなげると、片方のアクションを単体で使った場合よりも移動速度が速くなる。スピンアタックを必要とする場所などで利用すると非常に有効なので、試してみよう。なお、この連続アクションも、2つのアクションを早くつなぎすぎると、計測タイムは2秒00に落ちてしまう。◎を押した後、スライディングが終わる直前に□を押すようにするといいぞ。



◀▼スライディングからスピンにつないだ場合、計測タイムは1秒93になる。

ポイント Q&A

Q：ステージ1のようなひたすら奥に進むタイプのステージで、なかなかタイムが縮まりません。こんな単純なステージでは、どこで差がつくんですか？

A：ひたすら奥に進むステージでは、いかに最短のルートで走り抜けられたかが重要になる。ステージ（コース）外側の崖などに乗ってショートカットするなど、あらゆるポイントをチェック。自分なりの最短ルートを構築しないと、プラチナトロフィーの獲得は難しいぞ。

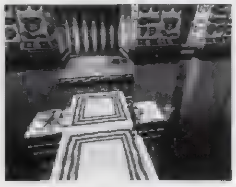
攻略編 研究テーマ「きょうふ!ナイルがわはんらん」でゴールド以上を狙う

注意▶とにかくこの通りの走りとテクを再現してください! それができれば!!

ここではダッシュステージの中でも難しさで1、2を争う、ステージ20の攻略法を徹底解説してみたぞ。プラチナトロフィーがとれないという人も、下で解説しているとおりにプレイすれば、確実に獲得できるはず。このステージを極めれば、ほかのステージで必要な実力もおのずと身につくはずだ。

START ◉バズーカを撃つタイミング

ストップウォッチはそのまま取ったりせず、下の写真の場所からリンゴバズーカを撃ってゲットしよう。この場所でリンゴバズーカ（照準は画面右下）をかまえたら、左右に往復するスカラブーン（甲虫）が最初の往復を終えた後、左端から右へ方向転換する瞬間に、リンゴバズーカを発射する。このタイミングでタイムアタックをスタートさせると、水かさの増減で無意味な足止めをされることなく、ステージを攻略できるのだ。



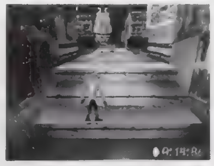
◀1往復半したスカラブーンが右に振り返る瞬間に、リンゴバズーカを発射する。

CHECK POINT 水没エリア1・2 ◉そのまま走り抜けよう

左のようなタイミングでスタートしていれば、水没エリア1（水かさが増減する最初のエリア）の水は引いているはずなので、そのままタイムストップ箱を踏みつけて先に進もう（タイムが5秒00以下で止まっていれば上デキ）。水没エリア2は、クラッシュの到着とほぼ同時に水が引き切るはず。そのまま走り抜けよう。その先にいるシールド研究員はスライディングで撃退すればOK。



▲最初の水没エリア。タイムストップ箱は踏みつけて破壊し、素早く先に進む。



▲水没エリア2を越えた先に、シールド研究員が待ち構えている。スライディングで撃退。

目標タイム 最初のシールド研究員を倒した瞬間 **16秒50**

CHECK POINT 水没エリア3 ◉1つ目のアクアクをゲット

水没エリア3の四角い足場の上空には、アクアク箱が隠されている。これを見逃していては、終盤での無敵状態が得られないので、ここで必ず手にいれておこう（このステージではアクアクが3カ所に用意されている）。このアクアクをスムーズにゲットするには、四角い足場の中央に飛び乗るジャンプの踏み切りポイントが最重要。右の連続写真を見てよく確認してもらいたい。アクアクをゲットした後、急いで先に進めば、水かさが増す前に水没エリア3から脱出できるはずだぞ。

▼この場所から正面の足場に向かってジャンプ。これで足場の中央に着地できる。





▲足場の中央から真上にジャンプ。アクアクを獲得したら、すぐ先に進むようにする。

CHECK POINT 水没エリア4◉タイムストップ箱のスムーズなとり方

ここまでミスなく進んで来たら、ここの水没エリア4は、あいにく水かさが増した状態になっているはず。右の連続写真で紹介しているように、ジャンプからの踏みつけでアクアク箱とタイムストップ箱を壊し、水かさが引いた状態で着地できればベストだ。もっとも、このプレイが難しいようなら水かさが引くのを待ってから、スピンアタックでアクアク箱とタイムストップ箱を破壊してもOK（数秒のタイムロスはあるが、プラチナトロフィー獲得には支障ない）。その後のアクションは、連続写真を参考にしてみよう。

目標タイム 2つ目のタイムストップ箱を破壊!! **30秒00**



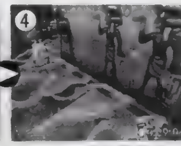
① ▲水際に少し踏み込んだ、この位置からジャンプ。



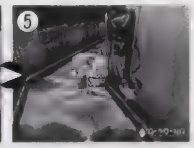
② ▲着地する直前に、✚キー上から左に入力し直す。



③ ▲ジャンプの頂点に達する前に、✚キー左を離す。



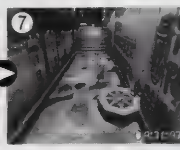
④ ▲タイムストップ箱を踏みつけたら✚キーを左上に。



⑤ ▲着地したあと、落下ポイントを小ジャンプで越える。



⑥ ▲着地後、すぐにスライディングにつなぎ、敵を倒す。



⑦ ▲その先の足場の中央に、ジャンプして飛び乗る。



⑧ ▲一度しゃがんでから、真上にダブルジャンプ。



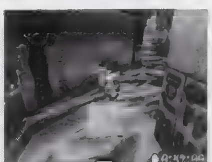
⑨ ▲正面にスライディングしてダブルジャンプにつなぐ。



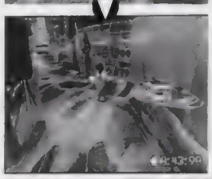
⑩ ▲ダブルジャンプから竜巻スピンにつなぎ、先に進む。

CHECK POINT 水没エリア5 ◉障害物を利用しよう

四角い足場に跳び乗ったら、右手の壁から出たり引っ込んだりを繰り返す茶色の障害物に注意する。この障害物が飛び出たのを確認してからダブルジャンプをし、その障害物の上空で、（障害物が再び飛び出すのを空中で待つため）竜巻スピンアタック。障害物が飛び出したら着地し、ダブルジャンプを使って水没エリア5を脱出しよう。その先にある3つのタイムストップ箱は1回のスピンアタックで破壊すること。



◀奥の足場が、飛び出た直後にジャンプ。

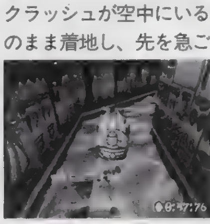


◀竜巻スピンで待機し、足場が出るのを待つ。

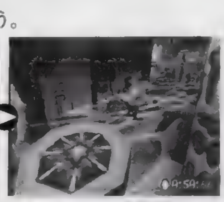
目標タイム 4つ目のタイムストップ箱を破壊!! **45秒00**

CHECK POINT 水没エリア6◉ロングジャンプをフル活用

右手の壁に、出たり引っ込んだりを繰り返す茶色の障害物があるが、ここでは特に気にしなくて大丈夫。その手前にある水中の谷間を普通に大ジャンプで越えている限り、この障害物でミスする心配はないぞ。シールド研究員をスライディングで倒したら、すぐに正面の足場に飛び乗ろう。そのあと、水かさが増してくるので、水かさが最大になったのを見計らってから、スライディング➜ダブルジャンプ➜竜巻スピンアタックとアクションをつないで先に進む。クラッシュが空中にいる間に水かさが引くので、そのまま着地し、先を急ごう。



▲この敵を倒してから、正面の足場に素早く飛び乗る。



▲水が増加したのを見計らって、スライディング開始。

GOAL ◉無敵で一気にGO!

水没エリアを抜けたら、その先にこのステージで3つ目のアクアク箱がある。ここでも、小ジャンプを使った踏みつけで箱を壊せば、ロスを最小限に食い止められるぞ。クラッシュが無敵状態でいる限り、次の水没エリアの水かさが増すことはないので、この後のコースは一気に駆け抜けてしまおう。無敵状態では、最短ルートを通ることと、水中の谷間に落ちてしまわないように注意する以外、特に気をつけなければならないポイントもない。このままゴールに飛び込めば、プラチナトロフィーが獲得できるクリアタイムを叩き出せるはず。あとはキミの練習次第なので、繰り返しプレイして、がんばってみよう!



▲無敵になったら、できるだけ最短のルートで駆け抜けよう。

目標タイム ステージ20の最終的なクリアタイム **1分15秒00**

ポイントQ&A

Q：今挑戦中のステージでは、特定のポイントにある動く足場の位置が悪くて、数秒の待ち時間ができてしまいます。こんな無駄はなくせないんですか?

A：移動する足場で無駄に待たされてしまうようなら、①その前の段階でもっと早く移動する方法を考える（扉が閉まる前に通り抜けるなど）、②スタートのタイミングを変えてみる、といった改善策を考えてみよう。各ステージごとに固有の攻略パターンが存在するので、これはもう試しながら覚えていくしかないぞ。

ラングリッサーⅣ&Ⅴ
～ファイナル・エディション～

前号に引き続き、今回はシナリオ6から10までに隠されたアイテムの場所&イベント時の回答を大公開!　さらにシナリオセレクトのウラワザも伝授!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

お得なワンポイント情報！　まずはＣＯＭ思考中のカーソル移動をスキップする方法だ。やり方はＣＯＭ思考中にＬ２ボタンを押し続ければＯＫだ。２つ目は傭兵の簡単な移動法。傭兵の行動になったら✚キーの右を押して「自動」を選ぶ。こうすれば行軍がグ～ンとラクになるぞ。ぜひ活用してみてね。　（Ｚ佐藤）

発売中	▶¥6,800　▶メサイヤ
S・RPG	▶MC(Ⅳ:3ブロック／Ⅴ:2ブロック)

シナリオ内の隠し要素&イベントのベスト回答を公開

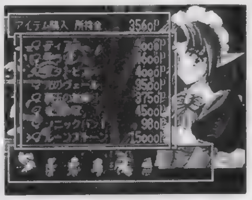
前号ではシナリオ１から５までを攻略したが、今回はその続きとしてシナリオ６から10まで徹底攻略。さらに隠しシナリオ「？１」までも攻略するぞ。前号と同様、隠しアイテムの場所や友好度が変化するイベントの回答を中心に解説しているので読み落としのないように。またイベントの回答は、選んだ答えで誰との友好度がどう変化するのか、「○○＋１」、「○○－１」という形で記載しているので、覚えておいてほしい。



◀隠しアイテムは強力な物が多い。確実に入手していけば戦いがラクになるはずだ。

◉2作品共通のウラワザ

キャラの育て方を間違えて仲間のレベルに差がでてしまったとか、無駄遣いしすぎて傭兵すら雇えない……といった悩みをお持ちの方、お待たせしました！　今回はそんなみなさんにオススメのウラワザ「シナリオセレクト＆隠しショップ」を公開しよう。これらのウラワザを活用すれば、キミの悩みも一気に解消！　仲間の指揮官たちも好きなようにパワーアップすることができるぞ。



▶隠しショップにはルーンストーンのほか、めずらしい武器や防具も売っている。お金を貯めてゲットしよう。

「ノーマル」面セレクト　▶クリアした面のみ選択可能

ロードでシナリオデータにカーソルを合わせて　Ⓛ、✚上、R1、△、✚下、Ⓢ、◎

『Ⅳ』と『Ⅴ』でノーマルモードを選んでプレイした場合にのみ有効なコマンド。１度クリアした面なら何度も挑戦できるぞ。

「ハード」面セレクト　▶クリアした面のみ選択可能

ロードでシナリオデータにカーソルを合わせて　R1、R1、L1、L1、Ⓛ、✚左、△、◎

『Ⅴ』でハードモードを選んでプレイした場合にのみ有効なコマンド。何度も同じ面を繰り返し、お金や経験値をガンガン稼ごう。

隠しショップ

ショップに入って　R1、✚下、L1、✚上、Ⓛ、⊗

『Ⅳ』『Ⅴ』共通のコマンド。イベントでしか手に入らない貴重なアイテムが売られている。だが、どれもかなり高価なのだ。

※Ⓢはセレクトボタンです。

ラングリッサーⅣ

シナリオ6　猛将バルク

アンジェリナを１番左に配置し、そのまま上に移動させて２カ所の隠しアイテムをゲット。そのほかのキャラは橋を渡って進軍し、迫ってくる敵を倒していこう。５部隊の敵を倒すと敵援軍が出現。敵援軍は砦を利用して迎撃せよ！



◀橋の左にある小島、４つ石の中央。５種類の効果のうち一つが得られる。



◀マップ左上に一本だけ立っている木。魔法耐性か、ダグザの棍棒が入手できる。

シナリオ?1　ラリオハ温泉紀行～湯気の向こうに…～

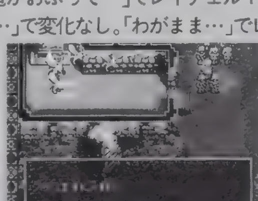
戦闘準備後の会話で「確かに…」を選ばないとシナリオ終了になるので注意。また、その次の会話で「素直に…」を選ばないと、マクレーンとリッキーが戦闘に参加してくれないぞ。マップを中央よりも上に進むとモンスターが出現する。女湯を目指して強行突破だ！



◀マップ中央の赤い花。「じっと…」のあと「はい」を選べば、判断の数値が－１される。

シナリオ7　太古の都

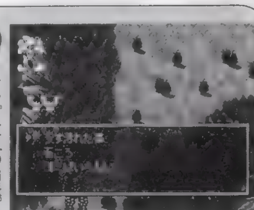
伝説の鏡は中央の廃墟の中だ。盗賊に取られた宝は、盗賊を倒せば取り返せるぞ。戦闘前のレイチェルのセリフに「俺がおぶって…」でレイチェル＋１、シェルファニール、アンジェリナ－１。「我慢…」で変化なし。「わがまま…」でレイチェル－１、シェルファニール、アンジェリナ＋１。「俺だって…」で３人が－１。戦闘後のウィラーの問いに「もう嫌だ」でレイチェル、シェルファニール、アンジェリナ、セレナ－１。「別に…」で４人が＋１。「仕方…」でシェルファニール、アンジェリナ、セレナ＋１。



◀鏡のほか、マジカルビキニ、聖王の護符、ルーンストーン、クリス、500P.がある。

シナリオ8　アルダン、名誉のために

マップ左上にランディウスの騎兵、右下にマクレーンの槍兵を配置し、山岳地帯の右側から敵を切り崩していこう。イベントでは戦闘中に声を掛けた人との友好度がアップするぞ。



▶マップ左上の山脈。メギンギョルズかルーンストーンが手に入る。

シナリオ9　カコンシス城攻防戦

マップ左側から攻めてくる敵飛兵に対し、攻撃魔法と弓兵による間接攻撃で応戦。正面の敵騎兵は、入口付近に槍兵を配置して対処しよう。最初に突入してくる敵部隊を片付けると、マップ下で待ち構えていたエミリーが動き出す。エミリーは強敵なので、単独で当たるのは危険！　レイチェルの回復魔法とシェルファニールの攻撃魔法でバックアップしてもらいつつ、直接攻撃でダメージを与えていこう。マップ左上に行き「女性の心を…」を選ぶとレイチェル、シェルファニール、アンジェリナ、セレナのうち、誰か１人の友好度を＋１にできるぞ。隠しアイテムA、Bはどちらか一方のみ入手可能だ。

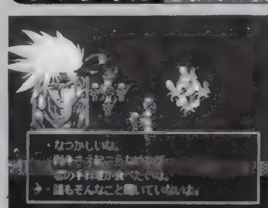


◀マップ左上の影像、聖王の護符か聖魔法耐性＋10が主人公のみ入手可能。



◀マップ右上の影像、ティアラか魔法修正＋１か聖魔法耐性＋10を手に入れることが可能。

シナリオ10　山賊の谷・嵐の夜襲



▲選んだ会話によって誰の友好度が変化するのか、チェックしておくこと！

20ターン以内にエミリーを撃破するのが勝利条件！　ここでは傭兵ではなく敵指揮官を優先的に狙って倒していくのがいいだろう。戦闘中のシェルファニールとの会話で「なつかしいな」でレイチェル－１。「戦争さえ…」でシェルファニール、アンジェリナ、レイチェル、セレナ＋１。「君の手料理…」でシェルファニール＋１、アンジェリナ－１。「誰も…」でシェルファニール－１、アンジェリナ＋１。

ポイントQ&A

Q：「ラングリッサーⅤ」で難易度が選べるようになったようですが、難易度によって何が変わるんですか？

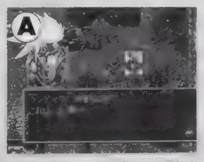
A：選択できる難易度はノーマルとハードの２種類。難易度の考え方としては、ノーマルはＳＳ版と同じでゲームの基準となっているもの。そしてハードはノーマルよりも難しいものと思えば間違いはない。具体的にはハードのほうが敵が強く、入手できる経験値が少なくなっているぞ。

◉『IV』、『V』に用意されている隠しシナリオを紹介

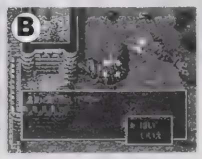
隠しシナリオには戦いの緊張を癒やしてくれる楽しいイベントが用意されていたり、特殊なアイテムが入手できたりと魅力満載！　今回は『IV』と『V』の隠しシナリオ「?1」に行くための条件を公開しよう。

IV シナリオ6から隠しシナリオ"?1"に行く方法

シナリオ6の戦闘中、ランディウスがマップ右上の丘の上にある水たまり(画面写真A参照)に行く。そこでお湯を確認したらマクレーンに近づく。すると「温泉へ行きたいか？」と聞かれるので「はい」と答える。その後、仲間全員に接近し同意をもらう。これらの行動を終えてからシナリオをクリアすると、「?1」に行くことができるぞ。



▲ランディウスがマップ右上の水たまりのところへ行く。



◀マクレーンの問いに答えたら、そのあとは仲間全員に接近するように

シナリオ?1 ラリオハ温泉紀行～湯気の向こうに……～

ひょんなことから温泉を発見した一行は、土地勘のあるマクレーンの案内でラリオハ温泉にたどり着く。そして戦いの疲れを癒やそうと、さっそく男湯と女湯に別れて露天風呂に向かうのだった。だが男のロマン(?)を求めるランディウスは、女湯が気になり始め、そして……。



V シナリオ8から隠しシナリオ"?1"に行く方法

シナリオ8の戦闘中、マップ右下にあるひび割れた穴(画面写真A参照)まで行く。そして「手を突っ込んでみる」の行動を選んだあと「はい」と答える。その後、吊り橋を渡った先に立っている枯れ木(画面写真B参照)のところに行き「はい」と答えてチケットを入手する。これらの行動を終えてからシナリオをクリアすると隠しシナリオ「?1」に行くことができる。

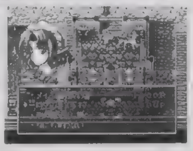




◀ひび割れた穴と枯れ木がポイント。2つの場所に行くキャラは同じでなくても構わない

シナリオ?1 特売

バーゲンの招待チケットを手に入れたシグマたちは、バーゲン会場のある街にやってきた。だがそのバーゲンは99年に1度の特別なものだったらしく、売られている商品は貴重な物ばかり。すぐに買いに走るシグマたちだったが、そこへ奇妙なライバルたちが現れる。果たして商品の行方は？



◉イベントの回答で友好度が変化！

ゲームの最後にはヒロイン(対象キャラは下記参照)への告白イベントがある。それを成功させる秘訣は友好度を上げること。友好度は戦闘中などに発生するイベント時に選んだ行動で変化するので着実に上げていこう。



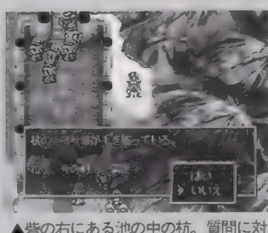
◀全員の友好度を上げるのは難しいので、誰か1人にターゲットを絞って上げていこう。

IV	●告白の対象キャラ● シェルファニール アンジェリナ レイチェル セレナ リスティル
V	●告白の対象キャラ● ラムダ ブレンダ クラレット

ラングリッサーV

シナリオ6 疑惑

敵騎兵をブレンダの騎兵で倒し、急いで砦に向かおう。そして砦の入口に味方を配備して敵を1体ずつ撃破しよう。戦闘中のアルフレッドとの会話で「そうなのか？」でクラレット＋2。「ふ～ん」でラムダ＋2。「そんな…」でブレンダ、クラレット－1。「お前に…」でラムダ＋1、ブレンダ、クラレット－1になるぞ。



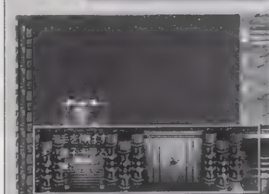
▲砦の右にある池の中の杭。質問に対し「いいえ」で雇える兵数＋1。



▶マップ左上にある小さな岩。「仲間…」でヒール1。「敵…」でMPドレイン。

シナリオ7 妨害

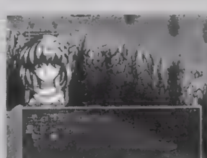
洞窟内にはHPを減少させる煙が充満していて、毎ターン確実にダメージを受けてしまう。敵のアイゼルの部隊はかなり手強いので、傭兵は指揮官に密着させ、固まって行動させよう。戦いを挑むときはHPをバッチリ回復させ、なおかつ魔法でダメージを与えてからのほうが良いだろう。戦闘後の会話で「ラムダに聞いてみる」でラムダ－1。「ブレンダに聞いてみる」でブレンダ＋2。「自分で考えてみる」でラムダ、ブレンダ、クラレット＋1。



◀マップ中央、左側の階段の中。「様子を…」で500Pのお金が手に入る。

シナリオ8 残照

騎兵は歩兵に強く、歩兵は槍兵に強く、槍兵は騎兵に強い！　これを実践すれば問題はないはず。戦闘前の会話で「アルフレッドを気遣う」でラムダ－1、ブレンダ＋1。「…しかる」でラムダ、ブレンダ－1。「先を急ぐ」でラムダ＋1、ブレンダ－1。戦闘前のラムダとの会話で「信じるよ」でラムダ＋3、「木と話す…」でラムダ－2。「異変…」でラムダ＋1。



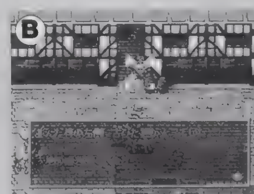
▲脱出ポイントとなる吊り橋の反対側に、仲間全員が移動すればシナリオクリアとなる。

シナリオ?1 特売

メイド雇用契約書／1000P(メイドが雇える)、時空の書／800P(アゲインの魔法を会得)、一撃の書／500P(クリティカル技能を会得)、エプロンドレス30P(メイドに変身)が購入できる。1人1品しか購入できないので、マップ下のカウンターに急げ！

シナリオ9 異変

マップ左上には移動力と攻撃力に優れたキャラを配置。そして戦闘開始と同時にジェシカの待つマップ右に向かわせよう。その際、ゲルとの戦いは避けるように。船上を駆け抜けるルートには強敵が多い。狭い船上の戦いは不利なので、港まで後退してから戦おう。このシナリオに隠されているA、B、Cの3つのアイテムは、どれか1つしか入手できない。戦闘中に市民が1部隊も倒されなかった場合、ラムダ、ブレンダ、クラレット＋2。1部隊でも倒されてしまうとラムダ、ブレンダ、クラレット＋1になる。戦闘後の会話で「いや、俺じゃ…」で変化なし。「わかった…」でラムダ＋5。



▲マップ上部、路地の曲がり角に並んだ2つの樽の左側。大地の鎧を入手することができる



▲マップ上部、路地の曲がり角に並んだ2つの樽の右側。炎のオーブを入手することができる。



◀マップ上部の路地にある樽。デビルアックスを入手することができる。

シナリオ10 [illegible]

戦闘直前にNPCのジェシカとクラレットに指示を出すことができるので、戦わせることも可能だが、こちらが到着するまでHPがもたない。ここは「2人ともこちらへ」を選び中央付近で合流しよう。敵を3部隊撃破するか10ターン経過すると騎兵の敵援軍が出現。あらかじめ槍兵を集めておくようにしよう。



▲マップ右上にある穴。緑色の瓶で解毒能力。灰色の瓶で石化攻撃を会得。

ポイントQ&A

Q：戦いを進めていくと、どうしても後手に回ってしまうことが多く、いつも苦戦しています。何かよい戦法はありませんか？
A：戦いで先手を取るには敵の戦力を知るのが重要！　戦闘準備時に「指揮官配置」を選ぶとカーソルを自由に動かせるようになるので、それを使って敵の戦力と種類をチェック。そして強弱関係を考慮して味方の兵を雇い配置しよう。これでかなりラクに戦えるはず。あとは移動を速やかに行うため、部隊はできるだけ分散させよう。

快刀乱麻 雅

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

今回の記事は、前号と一緒に見てもらうと「も〜パーフェクト」って感じです。とくに結婚エンディングを見るためには12月にデートの誘いを受ける必要があるわけですが、その条件は前号に載ってますんで。前号がない人は、キャラの尊敬と新十郎の活人、小春狙いなら筋力、紗奈なら知力、美憐なら魅力も上げましょう。　（雅）

気になるシナリオ分岐のポイントからキャラクターのエンディング条件まで
『快刀乱麻 雅』を何度もプレイするためのとっておきの攻略情報を公開！

発売中 SLG	▶¥5,800（限定版¥7,800）　▶イマディオ
	▶MC（1ブロック）

シナリオ分岐の秘密とエンディングの条件を大公開!!

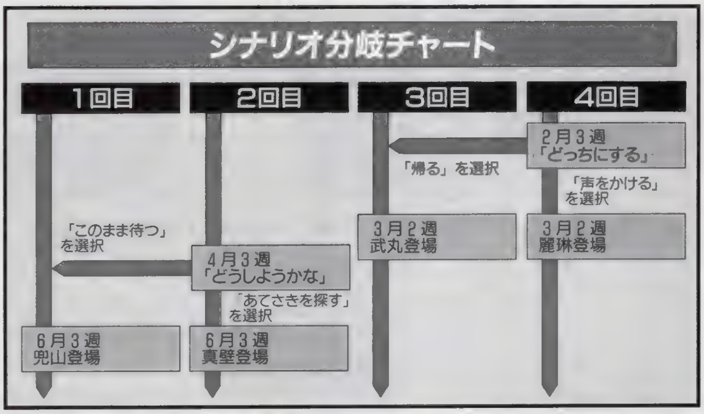
このゲームはそれほど難易度は高くないので、体力に気をつけて育成していれば、パラメータも順当に上がり、クリアもできる。しかし狙って何かをするということになると、ある程度の計画性が必要だ。そこで今回は、気になるエンディングの条件までも公開するぞ。



◀試合で勝てないという人は、稽古で「奥義」を修得させよう。まさに一撃必殺だぞ。

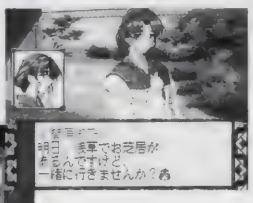
◉シナリオ分岐の詳細を大公開!!

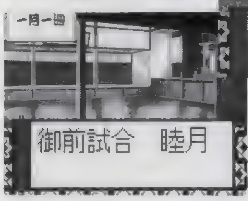
このゲームには合計4つのシナリオが用意されており、クリアするごとに新しいシナリオが楽しめるようになっている。右のチャートはその分岐ポイントをわかりやすく並べてみたもの。例えば2回目のプレイでは、4月3週に発生するイベントで新しい選択肢「どうしようかな……」が追加される。ここでどちらを選ぶかによって、その後のシナリオや登場人物が変化していくという仕組みなのだ。



◉すべてのエンディング条件を掲載

エンディングでは、門弟たちのその後の生活を見ることができるが、どのようなエンディングを迎えるかはクリアした時点の各キャラのパラメータによって変化するぞ。右の表は、そのエンディングの種類と条件（必要パラメータ）をまとめたものだ。条件が複数ある場合は、そのすべてを満たしていなければならない点に注意。エンディングは最大で6種類用意されているが、いくつもの条件を満たしている場合は、表の上にあるエンディングが優先されるぞ。





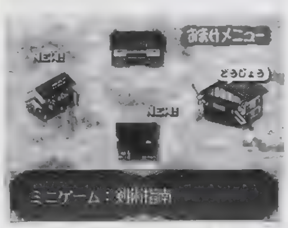
◀▲ベストエンディングとも言える結婚エンディングは、12月のデートイベントを発生させ、なおかつ御前試合で優勝しなければならない。

キャラ	エンディング名	条件
琴原淑乃	結婚琴原	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行琴原	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	隠密琴原	活人＝85以上
	義賊琴原	走力＝85以上
	継母琴原	魅力＝80以上
	教師琴原	なし
藤城小春	結婚小春	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行小春	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	姐さん小春	筋力＝85以上
	世直し小春	走力＝85以上
	学者小春	知力＝80以上
	美容師小春	なし
花房美[illegible]	結婚花房	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行花房	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	飛行士花房	知力＝70以上
	ロッカー花房	魅力＝80以上
	海賊花房	筋力＋走力＝160以上／活人＝70以上
	大親分花房	なし
小石川紗奈	結婚小石川	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行小石川	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	看護婦小石川	筋力＝85以上
	研究者小石川	知力＝80以上／活人＝70以上
	師範小石川	活人＝70以上
	アイドル小石川	なし

キャラ	エンディング名	条件
兜山大[illegible]	士官兜山	筋力＋走力＝170以上／活人＝80以上
	探検家兜山	筋力＋走力＝150以上／知力＝60以上
	傘職人兜山	なし
真壁[illegible]	俳人真壁	知力＝75以上
	花屋真壁	魅力＝75以上
	風車の真壁	なし
[illegible]武丸	顔役武丸	筋力＋走力＝180以上／活人＝75以上
	講釈師武丸	知力＝65以上
	若旦那武丸	なし
[illegible]麗琳	結婚麗琳	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行麗琳	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	革命家麗琳	筋力＋走力＝180以上
	軽業師麗琳	魅力＝80以上
	教師麗琳	知力＝50以上
	通師麗琳	なし
楯岡新十郎	放浪新十郎	御前試合で敗北
	指南役新十郎	御前試合で優勝／筋力＋走力＝190以上 活人＝80以上／知力＝85以上
	剣豪新十郎	御前試合で優勝／筋力＋走力＝160以上 活人＝70以上／魅力＝70以上
	長者新十郎	御前試合で優勝／屋敷または稽古場改築 資金200以上
	道場主新十郎	なし

◉新たに出現する「おまけ」モード

1度でもゲームをクリアすると、メニュー画面に「おまけ」というモードが追加される。この「おまけモード」は、グラフィック集の「しゃしんかん」と、「剣術指南」、「やぶさめシュート」という2つのミニゲームが楽しめる。「剣術指南」と「やぶさめシュート」は条件を同時に満たすことができないので、1度のプレイで3つすべてを出現させることはできないぞ。

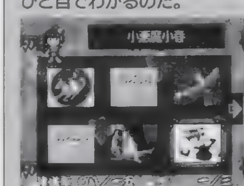


◀4つのシナリオすべてをプレイした人は、次に「おまけ」も制覇しよう。

しゃしんかん

出現条件：ゲームをクリアする

「しゃしんかん」では、ゲーム中に見たイベントグラフィックと、ミニゲームのおまけグラフィックを見ることができる。グラフィックはキャラクターごとに分類されているので、目当てのキャラのイベント制覇状況（達成率）が、ひと目でわかるのだ。

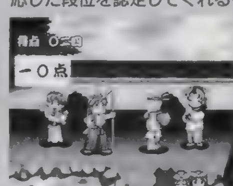


◀当然、1回のプレイですべてのグラフィックを見ることはできない。

剣術指南

出現条件：結婚小石川でクリア

ここでは槍（？）を使ったミニゲームを楽しむことができる。淑乃が示す上段、中段、下段の順番どおりに対応するボタンを押していくという単純なものだが、後半になるにつれて当然難しくなっていく。終了すると、得点に応じた段位を認定してくれるぞ。

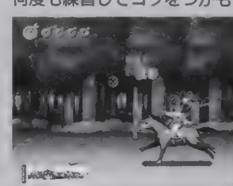


◀見事に高得点を出せば、おまけグラフィックを見ることができるのだ。

やぶさめシュート

出現条件：結婚藤城でクリア

こちらは走る馬に乗った状態で、的に向かって矢を放つというミニゲーム。自動的に横スクロールする画面の中、✚キーの上、下で的を狙って矢を放つのだ。的の中心に矢が当たれば高得点がもらえる。タイミングが重要なので、何度も練習してコツをつかもう。



◀矢を放つタイミングをつかんでしまえば、高得点を狙うのも難しくない。

アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)

育成SLGの人気シリーズ『アンジェリーク』がRPGになって登場!
ラブラブなエンディングを迎えるコツを解説するぞ!

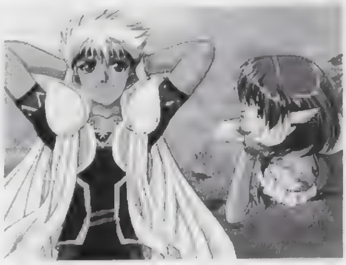
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲーム中に登場したムービーとイベントグラフィックは、1度見たものならクリア後にオプションで閲覧が可能になります。グラフィックのコンプリートを目指してプレイする方も多いとは思いますが、コンプリートするには「ラブラブフラッシュ」と「かばう」を徹底的に行なう必要があるのです…。根性ですな。(総ゼリー食う)

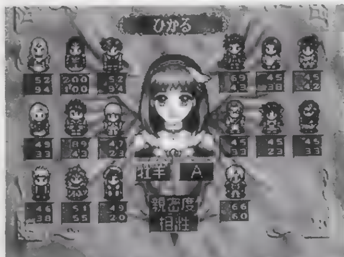
発売中 RPG	▶¥6,800(プレミアム版¥8,800) ▶コーエー
	▶MC(2ブロック)

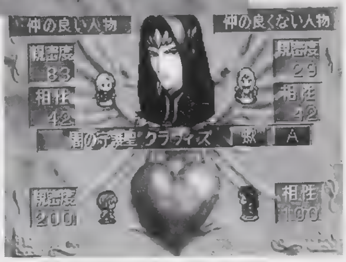
あこがれの"あの方"とラブラブになるコツを伝授!!

RPGになったとはいえ、目指すのはやっぱり好きな"あの方"とのラブラブエンディング。というわけで、ラブラブになるコツ…つまり相性と親密度をアップさせるテクニックを紹介していくぞ。コツさえつかめれば、ほかのキャラクターへの応用もきくので、FX版よりも増えたイベントを楽しむ機会も増えるだろう。まずは、シリーズおなじみの定番テク「ラブラブフラッシュ」から解説していくぞ。


▶各キャラごとにいくつかのイベントグラフィックが用意されている。序盤のうちに親密度を上げておけば、より見やすいだろう。

POINT1◉ラブラブフラッシュで相性アップ





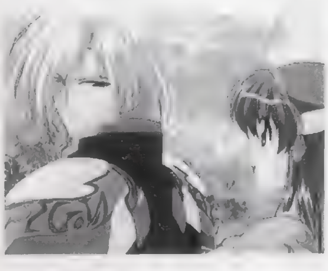
▶相性と親密度をここまで上げればラブラブエンディングも確実!?
▲メルの占いで相性をチェック。100まで上げればカンペキ。

メルが仲間になったら、おまじないの「ラブラブフラッシュ」を使って相性を上げていこう。「ラブラブフラッシュ」にはハートが30個必要だが、戦闘を普通にこなしていれば十分たまるはず。また、戦闘で重宝する連携魔法にも相性は深く関わってくる。この連携魔法を使うためには、お互いのレベルが10以上、親密度が50以上必要だ。親密度は、お互いの相性が高いとさらに効率よく上げられるぞ。守護聖同士の相性は比較的上げやすいので、序盤のうちに高くしておいて、強力な連携魔法をどんどん使えるようにしていこう。

POINT2◉宿屋に泊まって恋愛イベント発生

恋愛イベントは、主星の礼拝堂で「特技」を授かるイベントが起きてから一定の期間内に発生する。そのときに親密度が高いキャラがパーティにいる状態で、宿屋に泊まればイベントが起こるはず。このイベントはキャラクターごとに用意されており、宿屋が異なれば違うイベントが発生する。そこで、同じ宿屋に続けて泊まってイベントが起こらなくなったら、メンバーを変えたり、プレゼントを渡すことで親密度を上げたりしながら、すべての街の宿屋で泊まるようにしよう。イベントで1枚絵のグラフィックが表示されたら、クリア後にいつでも見られるようになるぞ。


▲イベントは、パーティ内にいるメンバーのものしか見られないので要注意だ。


◀謎の剣士アリオス。その素性と因縁めいた過去が、少しずつ明かされていく。

POINT3◉戦闘時は「かばう」!!

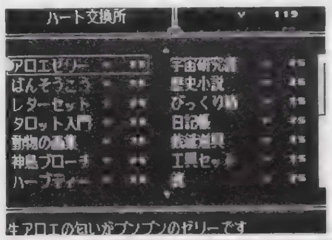
主人公と守護聖との親密度を上げたい場合は、なんといっても戦闘時の「かばう」コマンドが重要。この「かばう」コマンドと、プレゼント(詳しくは後述)を併用すれば、親密度100%もそう難しくはないハズ。また、守護聖同士の親密度を上げる場合も、「かばう」コマンドをお互いに使っていくのが効率的だ。まめに「かばう」で親密度を上げておけば、最後の城に到着するころには自動的にお互いをかばい合うようになっているはずだ。



▲お互いの親密度によって、メッセージが変わっていく。その過程を見るのも楽しいぞ。

POINT4◉親密度を上げるためのプレゼント

親密度を上げる方法として、プレゼントを贈ることも有効。プレゼントは、「白き極光の惑星」の「淡雪の街」にある交換所でハートと交換して手に入れることができる。もちろん、それぞれのキャラによって好みが異なるので、注意が必要になる。そこで、各キャラに何をプレゼントしたらいいかというヒントを、ここで紹介するぞ。これまでのシリーズでのやり取りやキャラの設定、ゲーム中でのセリフなどを参考に、失敗しない贈り物を心がけよう。



◀そのキャラに合ったベストなプレゼントを贈ると、親密度がアップする。ただひんぱんに贈り続けると、飽きられてしまうぞ。

キャラ名	贈り物のヒント
ジュリアス	気位が高いので、その高貴さを引き立てるような品物がオススメ。よく知っていることを、わざわざ教えるようなマネは禁物
クラヴィス	彼の優雅さを演出するようなアイテムが効果的。知ったかぶりは、しないほうがいいだろう
ランディ	体育会系のランディには、ケガがつきもの。優しくいたわってあげよう。逆に頭を使うことは苦手のようだ(笑)
リュミエール	ほっと一息、安らぎをもたらす品物が喜ばれる。穏やかな性格なので、ちゃめっ気はほどほどに
オスカー	情熱的なオスカーには、炎のような激しさをもったアイテムがいいだろう。過去にはあまりこだわらないようだ
マルセル	心優しいマルセルには、彼の好きな動物関係のものが喜ばれるだろう。それだけに悲しませるようなマネはしないように
ゼフェル	器用さをつかさどるゼフェルには、その特性を最大限に生かせるものを贈ろう。嫌いな食べ物を贈ってしまわないように
オリヴィエ	ちょっとナルシスト気味のオリヴィエには、おしゃれに必要なものを贈ろう。苦手な食べ物があるようだが…?
ルヴァ	知恵を与える「地」をつかさどるルヴァ。彼には、知識に関係するものが効果的だろう。反対に騒がしいものは×
ヴィクトール	生粋の軍人である彼には、やはり軍隊に関係するものが喜ばれる。したがって、女性が使うものなどは苦手なのだ
セイラン	優雅な彼には、その雰囲気を演出するさわやかなものが喜ばれる。感性を重視するので、書き物にはうるさいようだ
ティムカ	品位を重んじる彼には、その身にふさわしい品物が喜ばれるだろう。苦手な食べ物があるので、その点には注意
エルンスト	王立研究院のエリートである彼には、その職務を手助けできるような贈り物をしよう。彼にも、知ったかぶりは禁物だ
メル	占い師なのも手伝ってか、キラキラしたものが好きらしい。とても嫌いな食べ物があるようだが…?
商人	商人だけあって、めでたいものには目がない。ざっくばらんなところもあるので、堅苦しいものは苦手のようだ
アリオス	孤独な彼の心を優しく癒してあげられるようなものを探してみよう。不真面目な態度で怒らせないように

ポイントQ&A

Q:最初のキャラメイクで星座と血液型を選びますが、組み合わせで影響が出るのでしょうか?
A:確かに初期値に差が出ます。しかし、今回の「アンジェ」はRPG。SLGとは異なりクリア期間に制限はないので、相性がそれほどよくない場合でも十分ばん回できます。戦闘でハートを稼いで「ラブラブフラッシュ」を重ねれば、中盤で相性100を達成することも可能でしょう。

サイバー大戦略
～出撃! はるか隊～

ゲームを有効に進めるために忘れちゃいけない基本システムのおさらいと、序盤戦の10ステージの徹底攻略! 入手できるアイテムは特に要チェック!!

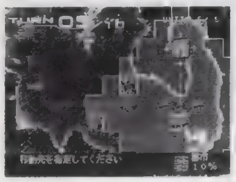
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

名作ＳＬＧ「大戦略」が、装いも新たについに登場。元祖の本格的な戦術シミュレーションには、およそ似合わないサブタイトルに驚いた人も多いかもしれないけど、マップ攻略の幕間に展開するオリジナルストーリーも楽しんで欲しいですね。特に、食わず嫌いのＳＬＧ初心者にオススメの親切設計! なのです。（一輝）

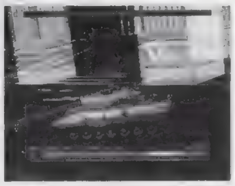
発売中 SLG	▶¥6,800 ▶システムソフト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

戦闘を有利に進める基本テクニックとスライダーレベルについて

初心者向けの難易度とは言え、ＳＬＧの基本戦法はほとんど盛り込まれている『サイバー大戦略』。敵ユニットに隣接する味方の数で攻撃力が上昇する「支援効果」はその代表的な例だ。また、攻撃時に表示される「パワーゲージ」を、ボタン操作のタイミングで目押しする「シンクロシュート」と、戦闘内容によって自分の称号が変わっていく「スライダーレベル」といった、新しい要素にも注目してほしい。戦況を有利に展開させていける、これらの要素は、序盤からかなり重要になるはずだ。



▲地形効果やユニットの移動力で進み方は変わる。いわゆる前線を維持しつつの進軍が効果的だ。



◀ゲージは15に分割されている。常に14以上で止められるよう心がけよう。

シンクロシュート&支援効果で攻撃力をアップ!

ＤＡＴＡ１とＤＡＴＡ２の数値は、攻撃力の修正値を表している。まず、シンクロシュートで自機の攻撃力を増減し、その値に支援効果でのボーナスが加算されるのだ。そのため、２つの修正値を加えた最大攻撃力は、通常時の3.6倍にもなる（シンクロシュートのゲージが１回目に14以上で、隣接する味方ユニットが４機存在した場合＝180%×２倍＝360%）。

ＤＡＴＡ３は評価値のレベルだが、これは主に各ＭＡＰ攻略後に入手できるアイテムの内容に関わってくる。これについては、下にあるアイテムリストを参考にしてほしい。

DATA2▶隣接ユニットの支援効果

隣接ユニットが0機のとき	支援効果なし
隣接ユニットが1機のとき	攻撃力×1.25倍
隣接ユニットが2機のとき	攻撃力×1.5倍
隣接ユニットが3機のとき	攻撃力×1.75倍
隣接ユニットが4機のとき	攻撃力×2倍

DATA1▶シンクロシュートによる倍率

ゲージ	1回目	2回目	3回目
0	0%	0%	0%
1～9	90%	80%	70%
10～13	110%	100%	90%
14以上	180%	160%	140%

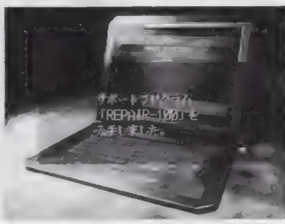
※押さなかった場合は、一律70%の攻撃力となる

DATA3▶評価値によるスライダーレベル

ライセンス無し	NOT SLIDER （スライダーではない）
9以下	NET SNEAKTHIEF （空き巣）
10～19	NET GUARD （警備員）
20～39	NET DETECTIVE （探偵）
40～59	NET PUPPETMASTER （人形使い）
60～79	NET NINJA （忍者）
80～99	NET ALCHEMIST （錬金術師）
100～	NET WIZARD （魔術師）

ACT.9までの攻略ポイント&スライダーレベルによる取得アイテムリスト

ここでは序盤戦のＡＣＴ．０からＡＣＴ．９までを攻略していくぞ。まだ、難所といえるほどのステージはないが、攻略の基礎になるステージなので、ここで攻略パターンをつかんでほしい。また、取得可能なアイテムを掲載したが、これはスライダーレベルの評価値（上のＤＡＴＡ３参照）に応じて変化する。評価値は、マップ中で撃破された自機数の合計と、マップクリア時の総ターン数（今までクリアした全マップの合計）を元に計算されているので、各面を通じて、ベストの戦略を組めるように心がけよう。



◀評価値が低くなると、質の高いアイテム（サポートプログラム）がまったく入手できない。

ACT.0
■まずは肩慣らしのつもりで

まん中の平地を取り囲む海以外に、地形的な障害がほとんどないので、進行ルートは左上にほぼまっすぐ取る。攻撃ヘリを先行させて戦車にある程度のダメージを与えたら、後続の戦車隊を待って敵CPUを包囲するのがよいだろう。

取得アイテム	
すべて	activater

ACT.1
■2つのルートの合流地点に注意

接近戦になるため、態勢を整えるより先に、敵戦車を早めに叩いておいたほうがよい。陸戦ユニットは上と左の２つのルートを取り、対岸の左上で合流できるように進める。目標は２ターン以内の戦車ユニットせん滅。ヘリは対空砲の射程外から一気に突っ込んでアドバンテージを取る。

取得アイテム	
00～09	damage-50
10～	damage-100

ACT.2
■山間部の都市を有効利用しよう

中央の障害物が山に変わった感じで、進行ルートはACT．１と変わらない。前半の目標は上と右にある２つの都市をおさえること。先行したユニットはここで「耐久力」を回復させながら後続部隊の到着を待ち、全軍がそろった時点で前線を上に進ませる。友軍は間に合わないかも。

取得アイテム	
00～19	repair-100
20～	repair-200

ACT.3
■ムチャな先行は禁物

この辺から「待ち」の戦術の必要性が生じてくる。先攻の攻撃ヘリ部隊は戦闘機で迎え撃ち、ユニットはそのまま中央部の都市まで進めて補給。移動力の高い飛行ユニットの一部を上から回り込ませて、背後・側面からの奇襲攻撃をやってみてもよい。

取得アイテム	
00～09	repair-100
10～29	damage-50
30～	damage-100

ACT.4
■ルートは悩む必要がないのだが…

中央の敵陣までまっすぐ上へ行くのはいいとして、途中に地形効果を有効利用できるエリアや都市がないのは問題。ここは先に動いた友軍におとりとなってもらう。敵ユニットがバラけたところを見計らって上に向かい、各個撃破で経験値を稼ごう。

取得アイテム	
00～19	damage-50
20～29	damage-100
30～	activater

ACT.5
■直進する陸戦部隊を左右から補助

移動力の低い戦車などは、中央の島の下にある都市を中継地点にするべく移動させる。その前に戦闘機が先行して、付近の敵ユニットを排除しておくのを忘れずに。上に逃げた敵は自走砲を中央の山まで進ませて、地形的なアドバンテージを取りたい。

取得アイテム	
00～09	damage-50
10～29	repair-100
30～	repair-200

ACT.6
■挟み撃ちに注意しつつ左下へ進軍

レオン軍がひと足早く敵と接触するので、モタモタしていると経験値を稼ぎづらくなってしまう。成長させたいユニットは右上に向かわせて敵を叩く。距離があるので急がないと敵CPUが持たないかもしれないぞ。

取得アイテム	
00～19	repair-100
20～29	damage-50
30～39	activater
40～49	repair-200
50～	damage-100

ACT.7
■おとり部隊は打たれ強い兵器で

右と上に進行ルートが取れるが、上ルートは都市の配置条件が良くないので、耐久力のあるユニットを選ぼう。本隊は右ルートで敵をおびき寄せ、上ルートの部隊は奇襲戦法用に温存しておくのも手だ。

取得アイテム	
00～19	repair-100
20～39	damage-50
40～59	activater
60～69	repair-200
70～	damage-100

ACT.8
■橋を利用し敵ユニットを迎え撃て

本隊は右上に向かわせることになるが、背後から攻撃ヘリ部隊が自軍CPUを狙ってくるので注意。戦闘機の移動力を利用して早めに迎撃しよう。中央の橋を進んでくる敵陸戦ユニットは列になったところで各個撃破だ!

取得アイテム	
00～19	repair-100
20～39	damage-50
40～49	activater
50～59	repair-200
60～	damage-100

ACT.9
■遠距離攻撃ユニットの懐を狙え

対空砲ユニットなど、こちらの射程外から敵の攻撃が届いてくる。対応策としては機動力を活かすしかないが、そのためには集中砲火を浴びないように敵ユニットを減らすことが前提。敵が射程内に侵入するまで待てば損害は少ない。

取得アイテム	
すべて	lap-storm

ポイントQ&A

Q：ストーリーパートで、ときどき選択肢が出る場合があるのですが、選び方によって物語の展開に影響があったりするのでしょうか？
A：このゲームでは、選択肢のチョイスによって変化する〝隠しパラメータ〟のようなものは存在しません。どの答えを選ぶとソンをする、なんて考えずに、純粋に自分が物語を楽しめる選択肢を選んでいこう。会話の展開による、登場人物のリアクションの違いが面白いぞ。

TRICKY SLIDERS
トリッキー スライダーズ

今回の攻略では、わかっていないと難しいトリックのコツ伝授&シナリオモードの分岐を完全公開！　全シナリオをクリアして使用キャラを増やそう！

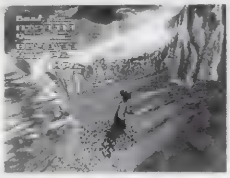
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

総トリックを稼ぎたいなら、レース中は常に⊗ボタンを押し続けておくといい。こうしておくと小ジャンプしただけで自動的にグラブ系トリックが発生し、そのたびに6pts.稼げるぞ。また、最初にヘリコプターから飛び降りるステージは飛び降りの時点から点数のカウントが始まっているので気を付けよう。　（城イドム）

発売中 SPG	▶¥5,800　▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、TC、2P対戦可

華麗なトリックをキメてシナリオモード完全制覇!!

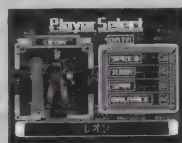
ゲームのメインモードであるシナリオモードでは、成績に応じてシナリオの展開が変化するのだが、今回はその分岐システムを徹底解説していくぞ。しっかりチェックして、全ルートの制覇を目指そう。ちなみに、高速で滑走中に減速せずスムーズに曲がるためには、✚キー左右だけでなくL1、R1ボタンの操作も必要だ。独特の操作だけに最初は戸惑うが、ぜひマスターしておこう。



▲障害物の多い場所をスムーズに抜けるには、L1、R1ボタンを活用。

知ってウレシイお得情報1
『バイオ』キャラが登場!!

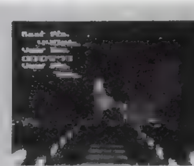
ゲームをクリアしていくとライバルキャラも使用可能になるけど、それとは別に、このゲームには隠しキャラも用意されている。タイトル画面で「△△××□○□○」とボタン入力してからフリーモードのキャラ選択画面でL2ボタン(R2ボタン)を押してみよう。「バイオ2」のキャラ、レオン、クレア、ゾンビが使えるぞ。



▶「バイオ2」の登場キャラがゲレンデに参上。笑えるぞ。

知ってウレシイお得情報2
簡単トリックで得点稼ぎ

「グラブtoグラブ」をキメるコツは、①トリックごとに⊗ボタンを一度離す、②種類の異なるトリックをつなげていく（連続して同じトリックを使う場合、一度姿勢をもどす必要があるため）、の2点。また、スピン系とグラブ系のトリックを組み合わせる場合、スピン系を先に出しておく必要がある（グラブ中はスピンできない）ので覚えておこう。





▲◀複数のトリックを組み合わせ華麗な空中演技に挑戦（上）。その気になればロシアで400pts.以上も楽に出せる（左）。

これがシナリオモード完全チャート表だ！

［網掛け枠］＝使用キャラの能力変化　➡＝対戦で勝利　▶＝対戦で敗北

ステージ	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	
スイス	450pts.以下	スイス：451pts.以上 1'20"01以上 アメリカ：600〜900pts. 1'45"01以上	スイス：451pts.以上 1'20"01以上 アメリカ：501〜599pts. または901pts以上 1'45"01以上 アメリカハーフパイプ： 1000pts.以上	スイス：451pts.以上 1'20"01以上 アメリカ：501〜599pts. または901pts以上 1'45"01以上 アメリカハーフパイプ： 651〜999pts.	スイス：451pts. 以上　1'20"00 以内 アメリカ：501pts.以上　1'45"00 以内 アメリカハーフパイプ：651pts.以上 日本：1'40"00以内	
アメリカ	500pts.以下	アシュリー戦 ▼シナリオ1へ				
アメリカハーフパイプ	650pts.以下	ジャンプ　1アップ	マジャホ戦 ▼シナリオ1へ	ダイチ戦 ▼シナリオ1へ		
日本	バランス 1アップ		スピン　1アップ	バランス　1アップ	ジャック戦▶シナリオ1へ	
ロシアワンメイクジャンプ	ダイチorアシュリー戦	ダイチ戦 ▼シナリオ1へ	ダイチ戦 ▼シナリオ1へ	アシュリー戦 ▼シナリオ1へ	スピード　1アップ ダイチorアシュリー戦▶シナリオ1へ	
ニュージーランドスノーボードパーク		バランス　1アップ	バランス　1アップ	バランス　1アップ	バランス　1アップ 勝つ ➡ ▼シナリオ1へ	勝つ＋総トリック 1000pts.以上
カナダハーフパイプ	マジャホ戦 （前に対戦している場合は出現しない）	アシュリー戦 ▼シナリオ1へ		ダイチ戦 ▼シナリオ1へ	スピード　1アップ	スピード　1アップ
アルゼンチン		ジャンプ　1アップ スピン　1ダウン		バランス　1アップ	???戦 ▼シナリオ1へ スピード　1アップ バランス　1ダウン	???戦 ▼シナリオ1へ 勝つ＋総トリック 1200pts.以上
イタリア	ジャック戦 （ジャックからライラとすでに対戦している場合は出現しない） スピード 1アップ ジャンプ 1ダウン		マジャホ戦 ▼シナリオ1へ			
アラスカ			スピン　1アップ スピード　1ダウン			スピン　1アップ バランス　1ダウン
エンディング	スタッフロールのみのエンディング	エンディング① （使用可能キャラ追加）	エンディング② （使用可能キャラ追加）	エンディング③ （使用可能キャラ追加）	エンディング④ （使用可能キャラ追加）	エンディング⑤ （使用可能キャラ追加）

表読み取りガイド

POINT1▶トリックのポイント

シナリオモードでのステージクリアは、コース上の決められたポイントで監督に指定されたトリックを華麗に見せられたかどうかにかかっている。画面右上に「OK」が出れば大丈夫。極端なことを言えば、それ以外の場所ではどんなにひどいプレイをしていても、クリアだけするぶんには支障がない（シナリオ進行には影響する場合がある）。なお、ステージによっては、特定のポイントで使うトリックの種類や得点などを細かく指定している場合もあるので、滑走前の説明はしっかり聞いておこう。

POINT2▶対戦キャラの乱入

ゲームを進めていると、いきなりライバルキャラが乱入してきて、強制的に対戦イベントに突入することがあるぞ。左の表で「〜戦」と記されているのがライバル乱入イベントの発生場所になっているんだけど、ときどきライバルの登場が次ステージに持ち越される場合がある（例えば、シナリオ2では、アシュリー戦がアメリカの場合と、アメリカハーフパイプの場合の2通りがある）。どちらで対戦することになっても、対戦の難易度自体はさほど変わらないが、ちょっとビックリさせられる演出だよね。

POINT3▶負けた場合の展開

ライバルキャラとの対戦では、その対戦ごとに勝利条件が異なる（勝利条件は対戦前に教えてもらえるぞ）。勝利すれば、左で説明されているように、そのまま今挑戦しているシナリオの先に進める。ところが、負けてしまった場合はシナリオ1の次ステージに送り込まれてしまう（例えば、シナリオ3のアメリカハーフパイプでマジャホと対戦して負けたとしたら、次のステージはシナリオ1の日本になる）。シナリオ2〜5のエンディングを目指している場合は、対戦で負けたら即リセットしてしまおう。

ポイントQ&A

Q：スノボのゲームと言えば、隠しコースがつきものですが、このSPGにも用意されているんでしょうか？
A：一度シナリオモードをクリアしてから（エンディングはどれでもいい）、フリーモードで、L1ボタンを押し続けながらニュージーランドかワンメイクを選択してみよう。ニュージーランドを選んだ場合はゴルフコース（芝生とバンカーで構成され、ゴール地点はホールになっている）、ワンメイクを選んだ場合は南極コースが出現。

スーパーヒーロー作戦

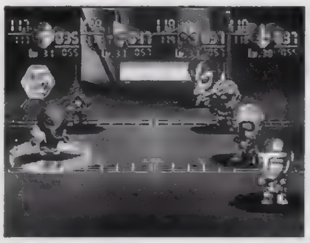
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「スーパーロボット大戦」のコンセプトを受け継ぐRPGとして、登場したこのゲーム。システムの粗さが少々残念でしたが、ヒーローたちが活躍する熱いシナリオや、ツボを押さえた演出はさすがの一言！　こうなると、仮面ライダーとか戦隊モノなど、もっとたくさんのヒーローが登場する次回作を作ってほしいですね。　(が)

いよいよ最終局面を迎えるヒーローたちの熱き戦い！　この攻略記事を参考に、感動のエンディングまでイッキに突き進もう!!

発売中 RPG	▶¥6,800　▶バンプレスト
	▶MC(3ブロック)

戦いはついにクライマックス!!　第66話～84話までの難関ポイントを攻略!!

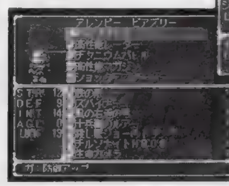


▲出現するザコは、以前にボスとして登場した怪獣や怪人がほとんど。手強いぞ。

第66話以降に登場する敵は、ザコ、ボス共に最強クラスの連中ばかり。これまでとは比較にならないほど、戦いはキビしくなる。それだけ戦闘で得られる経験値も多くなるが、ボスとの戦闘の際にはレベルを十分に上げてからのぞもう。メタルダーやキカイダー01など、ボスとの一騎打ちがある主役級のヒーローは特にそれが必要だ。

◉最終決戦に向けてのアドバイス

第84話をクリアすると、いよいよ真の敵との最終決戦に突入する。その戦いに参加するメンバーは、ウルトラ兄弟を除くヒーローたちの中から自由に選べるぞ。ラスボスとの戦闘で戦うヒーローは、選りすぐりの装備品を身に着け、万全の体制で挑もう。また、戦いを挑む前には、データをセーブしておくのも忘れずに。



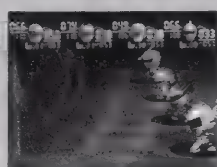


◀▲ラスボスとは、最も思い入れが深いメンバーで戦いたくなるのが人情というもの。装備を整えて突撃だ。

第68話　不思議議界へ

宇宙刑事3人＋ズバットの変則パーティで戦うシナリオ。戦力的には申し分なしだが、敵も強いので心してかかろう。ハンターキラーとサイコラーは、それぞれ3人ずつ戦闘員を連れて襲ってくる。当然、最も手強い彼らから集中攻撃で倒すのが賢明だ。やっかいなのは最後に戦うクビライ。混乱＋麻痺の効果がある強烈な全体攻撃を使う。5ターン目まで耐えれば、イベントで強制的に勝利できるぞ。

①バビロスで「赤城山」へ向かう
▼
②北斗星児、東光太郎と会話
▼
③不思議宮殿でズバットと会話
▼
④北西にある研究室へ
▼
⑤ハンターキラーとの戦闘
▼
⑥研究室の左上の道へ
▼
⑦サイコラーと戦闘
▼
⑧クビライ王座前のイベント
▼
⑨クビライと戦闘



▶恐怖の全体攻撃。全員が混乱すると大変なことになる。

第79話　激突する宇宙

トールギスⅡとの戦闘は2連戦で、1度目の戦闘は4ターンで強制終了。無鉄砲男、五飛が駆るナタクとの一騎打ちが本番だ。また、ガンダムエピオンとの戦闘も、ウイングゼロ1機で戦う。トールギスⅡと比べるとさすがに手強いので、危なくなったら回復アイテムを惜しまず使うこと。そして、このシナリオでは、ミリアルドのガンダムエピオンが仲間に加わる。これでガンダムWのパイロットが勢揃いだ！

①アールガンに乗って「バルジ」へ
▼
②第1通路の右方向へ進む
▼
③左の扉でイベント戦闘
▼
④右の扉でトールギスⅡと戦闘
▼
⑤ヒイロとリリーナの会話
▼
⑥中央の扉でエピオンと戦闘
▼
⑦ネオバディムの敗北宣言

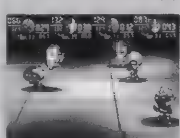


▶左の扉のイベント戦闘は、例によってバルカンの連発で楽勝だ。

第70話　大崩壊!　ネロス帝国

バルスキーとメタルダーの一騎打ちは2連戦。2度目の戦闘では、さらにパワーアップしているので要注意！　そして、ゴッドネロスとの対決の前に、トップガンダーが戦列に加わる。ビジンダーとどちらを使うかは好みしだいだ。

①ダンジョン入り口の左上の部屋に入る
▼
②ワルダーとキカイダー01の一騎打ち
▼
③バルスキーとローテールの会話
▼
④ダンジョンを右へ進む
▼
⑤バルスキーとメタルダーの一騎打ち
▼
⑥十字路を左上に進み、ハカイダー部隊の部屋へ
▼
⑦ハカイダー部隊と1人ずつ戦闘
▼
⑧ガッタイダーと戦闘
▼
⑨ゴッドネロスの王座へ
▼
⑩ゴッドネロスと戦闘



▲強敵のハカイダー部隊も、1体ずつなら怖くない。必殺技で押し切れ！

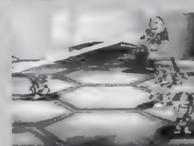


▼長期戦は避けたいゴッドネロス戦。やはり必殺技メインで手早く倒そう。

第83話　大決戦!　メタルダーよ永遠に

クールギンとの戦闘ではメタルダーが、ゴッドネロス戦ではメタルダーとトップガンダーが強制的に戦闘に参加する。この2人にはあらかじめ、強力なアイテムを装備させておこう。そして、ゴッドネロスは威力の高い全体攻撃を使ってくるので、受けたダメージはアイテムを使ってこまめに回復しよう。長い間苦楽を共にしてきたメタルダーとは、ここでお別れだ。

①巨大ヤプールがいた場所から右上へ
▼
②分岐路を左上へ
▼
③クールギンと戦闘
▼
④ゴッドネロスと戦闘
▼
⑤超重力エネルギー破壊



▲まずはクールギンとの対決。この段階ではそれほど強くないので、TPを温存してもいい。

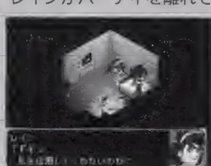


▶ゴッドネロスはやたらとHPが高く、長期戦は必至。アイテムを活用しよう。

第77話　歪んだ未来

このシナリオでは、やたらと広いピースクラフトのアジトをあちこち歩き回ることになる。通路には部屋がたくさんあるが、重要なアイテムは置かれていないので、行く必要がある場所だけを最短のルートで進もう。また、ドモンの部屋は、第2通路を左に向かって進んだ場所にあるぞ。ここでのイベントで、レインがパーティを離れて、ネオジャパンコロニーへ向かう。彼女のファンで、ライジングガンダムを愛用していた人には残念……。

①バビロスのメインルームとコクピットに入る
▼
②セーフメンバーとの別れ
▼
③新西暦185年へ
▼
④通信に「10−10」と答える
▼
⑤アジトの作戦室へ
▼
⑥ハワードと会話
▼
⑦ドモンがいる部屋へ
▼
⑧ドモンがレイン、アレンビーと会話

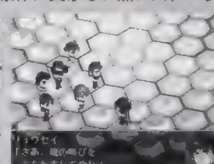


◀ドモンとレインのパートナーシップに亀裂が。2人はどうなる？

第84話　キング・オブ・ハートの名にかけて

怪物・デビルガンダムも、今となっては勝てない相手ではない。ゴッドガンダムの石破天驚拳を中心に、必殺技で攻めたてれば、思ったよりラクに勝てるぞ。そしてウルベのマスターガンダムも、デビルガンダムを倒したパーティの前では赤子同然！　一連の戦闘が終わると、あとはイベントの連続でストーリーが進行する。原作に負けない熱いストーリー展開を楽しんでいこう。ちなみにラブラブ天驚拳は、デモ付きの豪華演出だぞ。

①ゴッドネロスがいた場所から右上へ
▼
②分岐路を上→右の順に移動
▼
③デビルガンダムと戦闘
▼
④マスターガンダムと戦闘
▼
⑤デビルガンダム、最終形態になる
▼
⑥ドモンとレインの会話
▼
⑦石破ラブラブ天驚拳がさく裂!!
▼
⑧デビルガンダムの最後



▶仲間たちのエールにはげまされるドモン。このイベントは必見だ。

■スーパーヒーロー作戦　完全攻略ガイド（好評発売中　定価：本体950円＋税）
懐かしの特撮ヒーローたちが総出演するRPGを電撃攻略王シリーズが完全攻略！　シナリオに沿って解説するフローチャートとマップで、悩みをバッチリ解消する。特別企画で、特撮ヒーローたちのビジュアルや日本一のヒーロー役者・宮内洋氏のインタビューも収録した、究極の1冊！

ウラワザデータベース

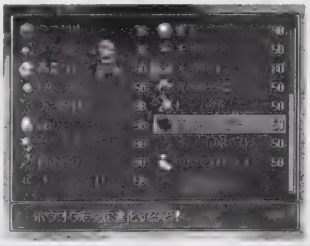
えっ!? あの○○○社が、今後一切ウラワザ掲載禁止!? いくら製品版にバグがいっぱいだからって禁止しなくても、ねえ、○○さん(どことは言えませんが……)。

Ver.9.8

LV 50 デジモンワールド

★謎のアイテム

人気携帯ゲームがもとになった「デジモンワールド」に、不思議なワザが見つかったぞ。まずはメニューから「新しく冒険を始める」を選ぶこと。次に、ＯＰムービーが終わったら(スキップしても構わない)△を押し続けること。すると、ゲームが始まったとたんにメニュー画面が開き、ほとんどのアイテムが揃っている。ここで、デジモンを進化させるアイテムを使うと、スタート時から強力なデジモンを使って遊べるのだ！ ただし、これらのアイテムはメニュー画面を閉じたり、ストーリーが進行するとすべて消えてしまい、保存することもできない。また、アイテムによっては使えないモノもある。進化させるアイテムは10種類以上揃っているので、納得行くまでいろいろと試してみよう。

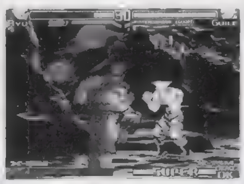


▶いきなり貴重なアイテムが揃っている!! どのアイテムが使えるかはお楽しみ……。

編集部情報 ストリートファイターZERO 3

★隠しキャラてんこ盛り

「ＺＥＲＯ３」の隠しキャラ出現条件を一挙公開！ ①ガイル：ワールドツアーモード(以下、ＷＴＭ)の隠しＵＳＡ(第10分岐)をクリアするか、総プレイ時間が96時間経過すると出現。②ＥＸバイソン：ＷＴＭ最初のＵＳＡをクリアするか、総プレイ時間が８時間経過していること。その後、L2を押しながらバイソンを選択。③殺意の波動に目覚めたリュウ：ＷＴＭの鬼牙洞穴(第11分岐)をクリアするか、総プレイ時間が120時間経過すると出現。④真豪鬼：ＷＴＭの獄炎島(第12分岐)をクリアするか、プレイ時間が144時間以上経過していること。その後、L2を押しながら豪鬼を選択。



▲何かに目覚めたリュウが、ガイルに肉迫する！ いえ、変な趣味に目覚めたわけでは……。

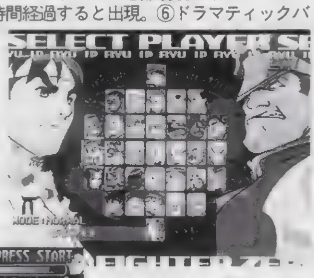


◀波動拳も2発。この距離でこんなモノ出されたら……しくしく。

編集部情報 ストリートファイターZERO 3

★隠し要素いっぱい

引き続き、「ＺＥＲＯ３」の隠し要素を総チェック！ ①クラシカルモード：アーケードモード(以下、ＡＣ)を難易度３以上でクリアするか、総プレイ時間が３時間経過すると出現。②サイキョーモード：ＡＣを難易度４以上でクリアするか、総プレイ時間が４時間経過すると出現。③本気モード：ＡＣを難易度５以上でクリアするか、総プレイ時間が５時間経過すると出現。④サバイバルモード：ＷＴＭのＰＯＩＮＴ48106(第４分岐)をクリアするか、総プレイ時間が24時間経過すると出現。⑤ファイナルバトルモード：ＡＣを難易度７以上でクリアするか、総プレイ時間が32時間経過すると出現。⑥ドラマティックバトルモード：ＡＣを難易度８でクリアするか、総プレイ時間が72時間経過すると出現。⑦チームＶＳモード：ＷＴＭのチャイナ(第２分岐)をクリアするか、総プレイ時間が16時間経過すると出現。腕に自身のない人は、電源を入れたまま６日間放置しておこう!?



▲いきなりラスボスのベガとご対面。ほかにも、いろんなオリジナルモードがこれでもかというほど詰まって、なんだか得した気分。

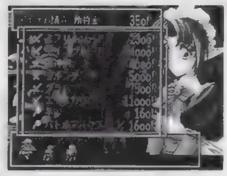


◀ミカ&ミカVSアドン。これで処理落ちすることなくグリグリ動くんだから、PSの底力って……。でも、白黒だとZイズムを見分けられないかも!?

編集部情報 ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナルエディション

★隠しコマンド

うるし原氏のイラストと、ドラマティックなストーリー展開が人気の「ラング」シリーズの嬉しい小ワザを紹介しよう。データロード画面でシナリオデータにカーソルを合わせて□、✚上、R1、△、下、㋝、◎と入力すると、今までにクリアしたことのあるステージを選択できるぞ。また、同様にしてR1、R1、L1、L1、□、✚左、△、◎と入力すれば、ハードステージが選択可能！ さらにもう１つ、どこでもいいのでショップに入ったらR1、✚下、L1、上、□、ⓧと入力してみよう。

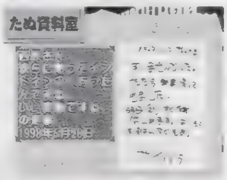


◀おおっ!? シナリオ３では普通ならナイフや布の服など６種類しかないはずなのに……。

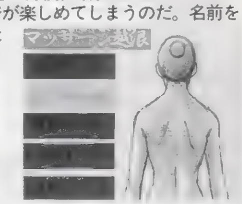
編集部情報 雀牌遊技'99 たぬきの皮算用

★名前入力で……!?

西原キャラ独特の魅力が詰まっている「たぬきの皮算用」のウラワザを大公開。名前入力画面で「Ｇぜんぶ」と入力すると、本棚の中身が全部そろう。同様に「Ｓぜんぶ」を入力後、メインメニューの「設定」を選んで□を押せばサウンドモードに。「ゲーム」、「げえむ」、「げーむ」、「ＧＡＭＥ」のいずれかを入力後、メインメニューから「ステータス」を選択。ここで㋜を押すとミニＳＴＧが楽しめるぞ。「マッサージ」か「まっさーじ」、「まっさあじ」のいずれかを入力後、同様の操作をすると、デュアルショックを使ったマッサージが楽しめてしまうのだ。名前を入力しなかったり、名前の語尾に「たぬ」をつけると……!?



◀開発者の苦労が忍ばれるようなグラフィックも見られます。

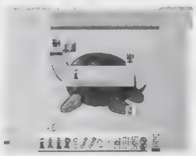


▲デュアルショックだと、ちょっと振動がたりないかも……。

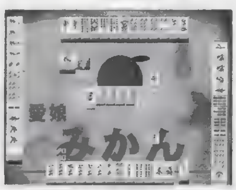
編集部情報 雀牌遊技'99 たぬきの皮算用

★小ネタ詰め合わせ

引き続き、『たぬきの皮算用』のちょっとした小ワザを一気に紹介していこう。対戦者に「りえぞう」を選ぶと雀牌がサイバラ牌に変化。「愛ちゃん」を選ぶと雀卓が亀の絵柄に。また、対局者全員をプロ(「こじま」、「あんどう」、「イガリン」、「こくね」、「むらた」、「かわもと」)にすると豪華な雀卓に。さらに「かとおくん」と「むらた」と「すえいどん」の３人を選ぶと雀卓がみかん箱に。「まうさぼ」と「かめ」、「うまくび」の３人(？)を選ぶと、雀卓が砂利に変わってしまうのだ。麻雀が苦手という人にはこのイカサマがオススメ。フリー対局モードでは、ルール確認画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながら◎でスタートすれば、相手の牌をオープンした状態で遊べるぞ。



◀可愛らしい卓と牌で和やかに勝負。

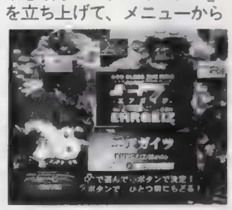


◀雀卓がみかん箱に！ しかも、よく見たらすべての牌がオープン状態に!!

LV 0 エアガイツ

★危険度2

人気の３Ｄ格闘「エアガイツ」で、簡単にエンディングを見られるというウラワザをご紹介。ただし、このワザを試すには「チョコボの不思議なダンジョン２」に付いてくる「不思議なデータディスク２」が必要になる。まず「データディスク」を立ち上げて、メニューから「ムービー」を選択。ここで「エアガイツ」の製品版とディスクを入れ替えてムービーを選択すると、数秒後にエンディングが流れ出すぞ。ただし、この方法で見られるのは１～２人。また、このワザが原因となって故障しても責任は負えませんので……。



▶この画面でディスクを入れ替える。くどいようだけど、壊れても知りません……。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50(１名)／東京都　田宮恵一くん。LV0(１名)／千葉県　PN：トクメイ希望くん。➡トクメイ希望さんへ：住所のみ、本名無しではプレゼントをお送りできません。心当たりの方は至急編集部までご連絡下さい。

FFⅧ はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

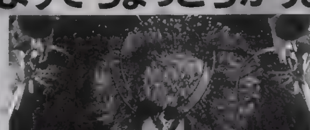
誰もが待ちわびた今世紀最大の大作RPG『ファイナルファンタジーⅧ』、ついに発売！　シリーズ8作目を数える今作は、ドローシステム、ジャンクションシステムなど、数多くの新システムを満載。しかも、シリーズのファンだからこそ戸惑う変更点も満載されて登場。今回は、変更された点を中心に『Ⅷ』のシステムを大分析!!



G.F.はガールフレンドと似ているようでちょっとちがうよね？ スコール――その1

●『FF』シリーズ最新作は、どのように変わった？

「ファイナルファンタジー」(『FF』)といえば、ゲーム好きならその名を知らぬ者はいないとされる超有名RPGシリーズです。シリーズそのものについては、今さら説明の必要もないでしょう。そんな超大作の最新作となるのが、この『FFⅧ』です。正統派RPGの大御所とされるこのシリーズですが、この最新作は、これまでのシリーズの常識をくつがえす、数多くの新システムを満載した意欲作となっています。そこでまずは、これまでのシリーズとどういった点が違うのか？　その辺からいろいろと検証していきましょう。まず第一に、MPという概念がなくなったことが挙げられます。敵から魔法を抽出するドローシステムの採用により、魔法は持っている数だけ使える消費制になりました。さらに、この魔法の所持数がパラメータにも影響を与えることになるのですが、詳しくは後述します。次に、お金の概念が変わったことも大きな変更点です。『Ⅷ』のキャラは、所属組織（ガーデン）から支払われる給料のみで生活しなくてはなりません。いくらモンスターを倒しても、お金は手に入らないのです。そして、敵のレベルが自分のパーティのレベルに合わせて上がっていくことも、シリーズでは初めての試みとなっています。これは中ボスも同様なので、ムダなレベルアップをする必要がなくなっています。その分、レベルが高い＝戦闘が有利とはいい難くなっています。序盤からがんがんレベルを上げるタイプの人は、ちょっと戸惑うかもしれません。



▲ムービーなどの演出面は、まさに業界屈指のハイクオリティ。見てるだけで楽しめます。

システム的にはガラリと変わった『Ⅷ』ですが、演出面は相変わらず『FF』です。『Ⅶ』で見せてくれたムービーによる演出、派手な戦闘シーンはますますパワーアップしています。ムービーの演出や挿入タイミングにも磨きがかかり、いつの間にかムービーシーンに入っていたということもしばしばあります。ゲーム上でのキャラが8頭身のリアルサイズになったことで、ゲーム画面からムービー画面への切り替えに違和感がなくなっているのです。

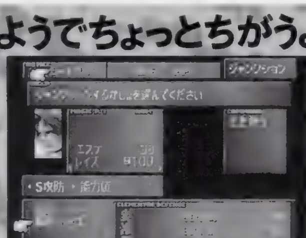


G.F.はガールフレンドと似ているようでちょっとちがうよね? スコール——その2

●ジャンクションシステムを斬る!!

『Ⅷ』を楽しむうえで、どうしても理解しなくてはならないのがジャンクションシステムです。ジャンクションとは、G.F.(召喚獣のようなもの)や魔法をキャラに装備させることです。G.F.のジャンクションをしないことには、キャラは戦闘中「たたかう」ことしかできません。ここでは、そんな戦闘の根底をなすジャンクションシステムについて解説しましょう。

さてまずは、何はともあれG.F.のジャンクションです。G.F.をジャンクションすることで、キャラはG.F.が持つアビリティ(特殊能力のようなもの)が使用可能になります。「まほう」や「ドロー」といった、そのまま戦闘コマンドになるもの(コマンドアビリティ)から、パラメータを上げるもの(キャラアビリティ)まで、さまざまな種類のアビリティがあります。それらをキャラにセットすることで、キャラの能力を強化していくのです。ちなみにG.F.が持っているさまざまなアビリティは、G.F.自身がAPを貯めることで覚えていきます。つまり、G.F.を育てることが、そのままキャラの強化につながるのです。この辺は、マテリアを育てることがキャラ強化につながった『FFⅦ』に通じるものがあるといえるでしょう。



▲ジャンクションシステムは、チュートリアルをしっかり読んで、確実に頭に入れよう。

次に、魔法のジャンクションについて。G.F.がジャンクションアビリティを覚えると、パラメータに魔法を装備させることができるようになります。例えば装備しているG.F.が「HPジャンクション」を持っていたら、HPに魔法を装備できるようになります。このようなジャンクションでパラメータが上がったり、属性が付加されたりとさまざまな効果が得られます。このとき、装備した魔法の所持数が多いほど効果は高くなります。『Ⅷ』ではレベルアップでのパラメータアップが少ないため、基本的にパラメータは、この魔法ジャンクションによって上げていくことになります。たとえレベルが低くても、魔法ジャンクションをうまく使えば強力なパラメータを持ったキャラに早変わり。まさにジャンクションを制する者が『Ⅷ』を制するのです。

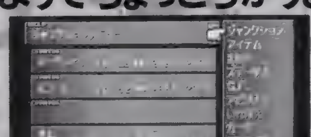
FFⅧはじめて物語



G.F.はガールフレンドと似ているようでちょっとちがうよね? スコール——その3

●『Ⅷ』の経験値とレベルアップについて

戦闘システム自体の説明は上のマンガに譲るとして、ここでは経験値とレベルアップについて突っ込んでいきましょう。戦闘でもらえる経験値は自分と敵のレベル差によって変わってきますが、前述したとおり敵はこちらに合わせてレベルアップしていきます。しかも次にレベルが上がるために必要な経験値は常に1000なので、1回レベルアップするために必要な戦闘の数は、ほぼ一定となっています。レベル7から8に上がるのも、レベル50から51に上がるのも、手間はあんまり変わらないわけです。このため、やたらレベルアップが楽になっており、実際、MAXにすることは簡単です。反面、戦闘に参加していないキャラには一切経験値が入らないので、放っておくとがんがんレベル差がついていきます。気がついたらアーヴァインのレベルがスコールの1/3以下なんてことはよくあります(編集部では、ほとんどの人のデータがそうなってます。もっとアーヴァインに愛を!)。イベントでの強制参加で泣きを見ないよう、平均的に育てていくことをオススメします。



▲アーヴァインが強制参加する場面。この悲劇的なレベル差は、もう泣くしかない

さて、ここからはSeeDレベルについて解説しましょう。SeeDレベルとは、特殊部隊隊員としてのランクを示すものですが、同時に給料の高さも示しており、レベルが高いほど得られる給料も高くなっていきます。お金を稼ぎたいならこのレベルを上げるしかないのですが、そのもっとも簡単な方法が、筆記テストを受けることです。これは、『Ⅷ』に関する問題にYES/NO形式で答えていくクイズとなっており、ゲーム中いつでも挑戦可能です。ここではちょっとしたサービス(!?)として、そのテストの攻略法を伝授しましょう。まずは全問YESで答え、YESの数を調べます(50点ならYESは5個)。次に1問目だけNOと答え、残りをYESにします。これで得点が減っていたら、1問目の答えはYESです。あとは同様に、2問目だけNOにして……と繰り返せばOK。手間はかかりますが、考えなくていいので楽です。そんなに難しい問題でもないんですけどね。

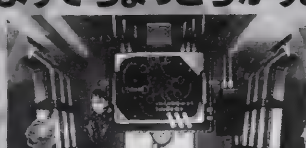
FFⅧはじめて物語



G.F.はガールフレンドと似ているようでちょっとちがうよね？ スコール――その4

●こんな楽しみ方もアリ!?

いろいろな変更点のある『Ⅷ』ですが、数々の新機軸による独特な楽しみ方もあります。それはズバリ、低レベルクリアです。レベルアップがあまり必要ないうえ、ボスを倒しても経験値が手に入らない（APのみ入る）ため、極端な低レベルクリアが可能になっているのです。Ｇ．Ｆ．のアビリティだけ覚えさせ、キャラのパラメータはすべて魔法ジャンクションで補うことで、ボスとだけ戦っていくのです（魔法ジャンクションに必要な魔法は、ザコから大量にドローしてから逃げればＯＫ）。うまくやれば初期レベルのままクリアする…なんてこともできるかもしれません。やり込み派の人は、挑戦してみてはどうでしょうか？　もちろん、カードゲームやポケステ用のチョコボＲＰＧなど、本筋とは関係ないサブゲームも用意されているので、じっくり遊びつくすことだって可能です。人によって遊び方が極端に異なる。これも『Ⅷ』の１つの魅力なのかもしれません。



▲どんどんＳＦへと偏っていく世界。そろそろファンタジーな「ＦＦ」がしたい！

●最後に苦言と次回作への要望なども少し……

これくらいの大作になると、苦言や要望なんておこがましいのですが、敢えて言うなら、全体的なテンポの悪さが挙げられるでしょう。１回の戦闘が長いうえに、アクセスも『Ⅶ』より長く頻繁なので、根気のない人には向かないかもしれません。『Ⅷ』をプレイしたあとに『Ⅶ』をプレイすると、その速さに驚くことになります。また、世界が箱庭的で、広がりが感じられないことも厳しいですね。その世界の住人として、ゲーム内を自由に冒険している感じがしないのが残念です。

さて、次回作への要望についてですが、まず３作連続してＳＦ風味となっているので、そろそろ〝正統派ファンタジー〟の『ＦＦ』をプレイしてみたいというのが、古くからのユーザーの大きな願いではないでしょうか。久しく『ＦＦ』でロングソードを見ていない気がします。次回作では初期装備が皮の鎧と短剣の『ＦＦ』を、ぜひプレイして見たいですね。

COLUMNS OF DENGEKI

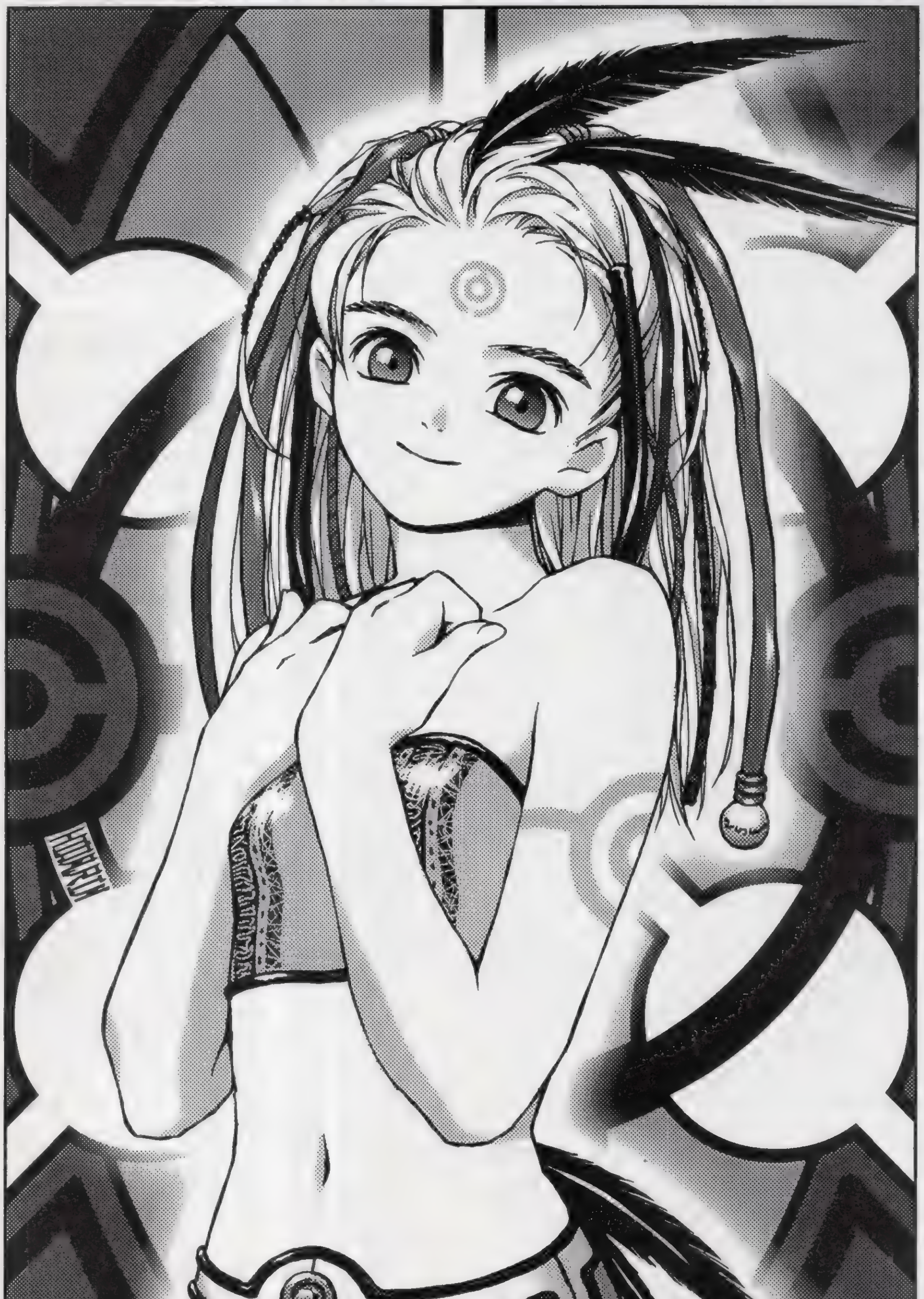
電撃コラムス

世間では、バレンタインだなんだと浮き足だっている今こそ、電撃コラムスでお勉強してライバルに差をつけましょう！　うおおっ！

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、マンガ家、詩人……などなどの人。自宅内に不思議空間があり、業界のホコリとるとるな先生に、食べる物を(←本人希望・笑)！



イラスト／左ん

★隣りの奥さんの秘密知りたくなあ～い～？

今回のお話は、心ときめく「お絵描き試験のひみつ」です。試験会場では、どんな絵を描くことになるのでしょうか？　それは当日のお楽しみよ～、という方は、この先読んではなりません。また、読んだあと記憶をイデアに封印してくださってもよいです。

さて、試験課題には、例えば「動物をモチーフにして戦士のキャラを描く」とか、「近未来の都市の風景を描く」など、実際にゲームで使えそうなお題が出されることがあります。与えられた条件さえ満たしていればあとは自由なので、オリジナリティ溢れる作品を描いてくださいね！　ちなみにお題には**「その会社のカラーが反映されている」**こともあり、なかなかおもしろいですよ。今、すご～く重要なことをいったような気がしますよ。

私がかつて某社の試験を受けたとき、試験会場には「この地区だけでこんなにいるんかい!?」というくらい大勢のお絵描き志望者が集まっておりました。ここで「こりゃアカン」と思った私は、賭けに出ることにしたのです。この数百人の中から自分の絵を見つけてもらうためには、この中の誰とも似ていない斬新な「アイデア」で勝負するしかない、と。なぜ「絵」で勝負しなかったのか？　それは、お題の「宇宙基地」がとても描けそうになかったからでーす!!

２秒ほど考えたあと、私は「これが私の宇宙基地じゃ！」と宇宙空間に浮かぶ「ＩＬＤＫの間取り図」を描きました。タタミのある宇宙基地はかなり新しい、とは思ったのですが、いまひとつ宇宙基地には見えません。やむを得ず、絵の中に「ここは宇宙」「ここは司令室」「ここはトイレ(水洗)」と注釈を入れ提出しました。

上記の手法により、私の作品は特に異彩を放っていたのではないかと思われましたが、この会社に落ちたので、よい子はあまり参考にしないでください。極度に実験的なことをすると、選考委員がひいてしまいます。個人的には「あのとき定規を使って描いていれば……」とか思っているんですけど……。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 「ＦＦⅧ」をひたすらやりました。いやマジでひさしぶりにゲームで感動させていただきました。細かい欠点はありますが、読者のみなさん、絶対にプレイしましょう。

★岩崎啓真版『ＦＦ』シリーズの歴史・後編

さて、１回、間が空いてしまったけど、今回は予定通り「ＦＦ」シリーズの歴史について、その後編をお送りしよう。

前編で、「システムの『ＦＦ』、シナリオの『ドラクエ』なんてこともいわれた」と書いたが、実はこれにはネガティブな意味も込められていた。というのは、シビアにいって、『ＦＦ』のシナリオは『ドラクエ』と比較して、批判されることが多かったからだ。曰く「人を殺せば感動すると思っているのか」、曰く「御都合主義で死んだキャラが生き返る」、「ただイベントが並べてあるだけじゃないのか」、はては「シナリオがない」とまで言われる始末だった。

もちろん、世の中を見回せば『ＦＦ』よりシナリオのデキが悪いＲＰＧなど掃いて捨てるほどあるというか、ほとんどの場合はそうなのだが、これほど高い人気を誇りながらシナリオのデキにバラツキがあるシリーズも珍しい。『ＦＦ』は戦闘のおもしろさやシステム面でのおもしろさは満点に近いが、シナリオはそれらと比較するとイマイチな印象が強いシリーズでもあったわけだ。

これが大きく変化したのが、シリーズの舞台をＰＳに移してからだ。

というのも、ＰＳではＣＧムービーが使えるし、３Ｄポリゴン表示によるダイナミックなカメラアングルの変化も可能になっている。そして映画や絵画のようにアングルのついたマップとムービーがシームレスに（境目を意識させないほど自然に連続して）結合することによって、昔のゲームデザイナーたちが夢見た「ビジュアルからゲームへ、ゲームからビジュアルへ連続的につながる演出」がはじめて可能になったわけだが、これがシナリオそのものに重大な影響を及ぼしたのだ。

まず第一に、ムービーがあるということは、事前に絵コンテがなければならない。これは当たり前の話だ。そして絵コンテは当然「カット割り」を伴う。さらに、カットを積み重ねることは必然的にシーンに意味を持たせることになり、ひいてはシナリオの重要度が上がるわけだ。つまり、ムービーが使用できるマシンで、ムービーを使用（というか、多用）してゲームを作るからには、どうしてもシナリオの重要性が再発見されることになるという必然の流れがあるわけだ。

『Ⅶ』がシナリオ主導のゲームになったのには、そういう技術的な背景があり、そしてそれは非常にレベルの高いものだったのだが…いささか残念なことに腰砕けな感じのするシナリオであったのも事実だった。後半に入るとシナリオの主題とゲームが分離してしまい、御都合主義でおまけに尻切れトンボという、なんとも形容しがたいまとめ方に終わってしまったのは残念だった。さらに、このことを明確にしてしまう問題もハッキリしていた。

例えば、シリーズを通してのイメージの踏襲とポリゴン数の関係から『Ⅶ』ではＳＤキャラが使用されたわけだが、緻密にレンダリングされた背景の上にＳＤキャラでは、決して悪くはないが、バランスはよくないし、ＳＤキャラによる感情表現の幼稚さとシナリオ内容のアンバランスさも明らかだった。また、シリーズが長く続いたことでマンネリの印象を否めなくなっていたのも事実だったろう。

ようは『Ⅵ』までの『ＦＦ』シリーズを引きずってしまった『Ⅶ』は、当時としては物凄い画面や圧倒的なイベントで大成功を収めた。その事実の裏側で、様々な問題も内包したままの作品となっていたこともまた、事実だったのではないだろうか。

そして、いよいよ、この『Ⅶ』を踏まえて『Ⅷ』が発売されたわけだが、『Ⅷ』は過去の遺産を引きずっていた『Ⅶ』から飛躍的に進歩した「新世代の『ＦＦ』」、それも極めて完成度の高い歴史的な作品であるのは疑う余地のない真実だ。

まず演出面に目を向けると、さらなる技術の進歩によってムービーを背景にしながらポリゴンをかなり自由に動かせるようになったことで、ゲームとムービーの結合、同期が極めて高度になり、映画的な演出とゲームの融合に本当の意味で成功している（ディスク２の最後のあたりのイベントなどは圧巻！）。さらにキャラクターの等身を実際の人間に近くしたことで、圧倒的に演技のリアリティが増すと同時に、緻密な背景のグラフィックからキャラが浮くことがなくなった。また、ＳＤキャラを捨てたことで感情表現がリアルになり、大人の動きをさせても気持ち悪くなくなったのも大きな改良点といえるだろう。シナリオとゲームシステムに目を向けると、これが、まさに一新。今までの『ＦＦ』シリーズのお約束を捨てている（実質的に残っているのはアイテム名、魔法名と召喚獣のみか？）。今までのファンにそっぽを向かれる危険はあるが、明らかにマンネリ化していたシリーズの通例、しかも等身の大きいキャラと相性が悪いのは明かな通例を廃止したことは評価に値する。さらにＲＰＧの常識ともなっていたシステムにも大きくメスを入れ、装備は実質的に存在せず、モンスターを倒しても金は入らず（その代わりアイテムはやたらと手に入るが）、お金は給料のみと（サラリーマンが主人公！）、シナリオの要求する世界観にあわせてシステムが構築されているわけだ（ゲーム的な要求からリアルでない部分もあるが、うまく妥協したバランスだと思う）。

では、旧来のファンが離れる危険性があるほどゲームシステムを激変させて、その上で語られるシナリオのレベルはどうなのかというと、これが「本当にすばらしい」の一言に尽きる。テーマが目新しいとか高尚（僕の嫌いな言葉だが）だとかではなく、シナリオとしては極めて当たり前の、古来からあるテーマに沿ったものだが、今までのシリーズではちゃんと張られることの少なかった伏線がキチッと張られ、１つ１つのイベントに納得がいくようになっている。そしてそのうえでシナリオ全体の起承転結、まとめの部分、一部の御都合主義的な部分を除いて、何をとってもほとんど文句がないレベルに仕上がっている（ややギャグに走りすぎているパートもあるが）。正直な気持ち、もう、クリアしてしまったので、曖昧な表現ではなくきっちり書きたくてしょうがないのだが、具体的な内容は、読者のみんなのためにとっておくことにしよう（編注：当然ですし、編集部のためにも！とっておいてください!!）。

そして、この『Ⅷ』において、最も重要なことは「ＲＰＧにおいてプレイヤー＝主人公」の図式を完全に捨てたということだ。今まで、このエッセイでも何度か取り上げてきたが、主人公に動機や感情がないとどうしてもシナリオ自体が平坦になり、イマイチ納得のいかないモノになってしまう。この問題を最も簡単、かつ的確に解決するためには、主人公とプレイヤーを分離し、主人公をきちんと描写することなのだが、今回の『Ⅷ』ではそれが忠実に実行され、プレイヤーは実質的に「主人公の肩越しに世界をのぞくゲーム」に変化をとげた。これはお話を語る上では、本当に単純にいって「いいこと」だと思うし、「映画的なゲーム」をはじめて実現して見せたのは間違いがないところだと思う。

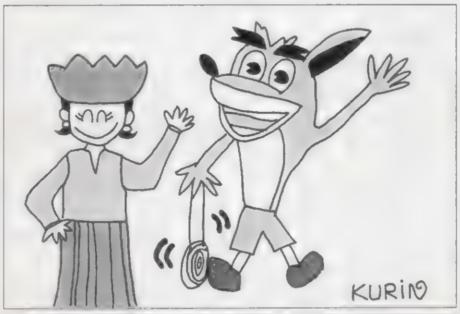
紙数が尽きた。強引にまとめてしまおう。今回は悪いことはいわない。今までの『ＦＦ』が嫌いだった人も、ぜひプレイしてもらいたい。今号のレビューも、ぜひ併せて読んでみてほしい（編注：P.106です）。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はなんとB級ライセンスを持つ腕前！　今回は相撲、次回は北海道(予定)で、話題もバッチリです！

★ヨーヨーで遊ぶバンディクー見たことある？

今年の大相撲初場所の優勝決定戦は見応え十分でしたね。史上初の千秋楽での延長戦。軍配は若乃花に上がったけど、物言いがつき、結局1日に3回も対戦した若乃花ＶＳ千代大海。両力士のその集中力たるやいかにスゴイものか……。結果は周知の通り、千代大海が初優勝を手にしました。自身の親方である九重親方(元横綱千代富士)から優勝旗授与を受け取ったときには、何か胸が熱くなっちゃいました。そのあと知ったことですが、この千代大海、学生の頃は相当なワルだったらしく、なんと金髪に剃り込みが入った頭で相撲部屋の門を叩いたそうです。やっぱり根性が違うわっ！　その風貌でも部屋に入門させた親方もこれまたかなり寛容よね。何はともあれ、5年ぶりの大関誕生は明るいニュースです。



イラスト／よしきくりん

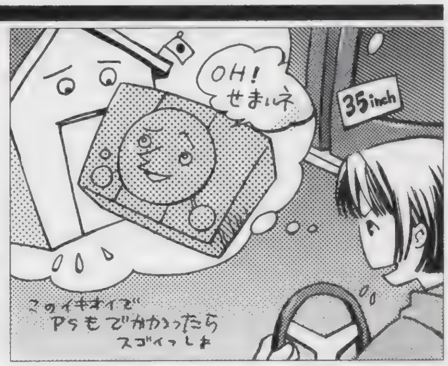
このところ、話題の映画を立て続けに見ました。まずは「6デイズ／7ナイツ」。この手のアドベンチャーものは好きなんですけど、話の内容はいま一歩……。主演のハリソン・フォードの相手役のアン・ヘッシュがキレイで私好みの顔立ちだったことと、ロケ地が私の大好きなハワイのカウアイ島だったのが救いでした。そして「アルマゲドン」。こちらは前評判通りのグゥ～な映画でエンディングでは泣けました。改めてブルース・ウィリスは渋くてカッコいい!!　この映画と前後してビデオで「ディープ・インパクト」も見たけど、どちらも世紀末にふさわしい映画で比べて見るといいかもよ。

今回のゲームレポートは、良い子も悪い子もお兄ちゃんもお姉ちゃんもおじいちゃんもおばあちゃんもみんな楽しい『クラッシュ・バンディクー3』です。これを待ち望んでいた強力なファンは数知れず……もちろん私もいわずと知れたその1人ですけどねっ！　まずはちっちゃな発見から。「タイム・ネジネジマシーン」の画面でしばらくコントローラを操作しないでいるとバンディクーがおもしろい行動を取ってくれちゃいます。あまりに退屈した彼は、例のＣＭでも見せてくれたクラッシュ・ダンスを勝手に披露してくれるの。で、それでもまだ放っておくと何やらポケットからピンクのヨーヨーを取り出して1人で遊ぶのよ。その姿がまたまたとってもキュートなのよねぇ。前作同様アクアクのありがたいアドバイスはいつも心強いばかり。ここしばらくは『バンディクー』しちゃいそうっ！

それから、近々仕事で北海道に飛ぶことが決定したので、次回はこちらのレポートも合わせてお届けしますよ～。お楽しみに!!

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 プロフィール 元本誌副編で、渡米してソフトウェア技術者に転身したかわりダネ。毎日必ず運転しているので右側通行に慣れすぎて、もう日本じゃ運転できない身体になってしまいました。



イラスト／山師

★周辺機器から見えてくる日本とアメリカの住宅事情

アメリカに移り住んで、家が広いことには驚きました。いまではその広さにもう慣れてしまったのですが、日本から持ってきた初代ＰＳのコントローラのケーブルが明らかに短かすぎることに気付いたときには、アメリカでは発売時からＰＳは長いケーブルの仕様だったということを思い出しました。家が広いのは、人口に比して土地が余っているために、余裕があるせいかなという気がします。

こういう事情をある程度知った上で、売り場に並んでいる周辺機器を見ていくとちょっとおもしろいです。日本では恵まれない住宅事情があるためにはやらない、大型のハンドル＋フットペダルのセットが6～7種類も並んでいます。ＰＣ用では最近主流なのがフォースフィードバックという、衝突時の衝撃や運転時の抵抗などがハンドルにリアルに伝わってくるタイプ。私もつい買ってしまいましたが、これがなかなかすごい。電源を入れるとハンドルを回すのが重くなって、本物の雰囲気がバッチリ。対応ゲームだとさらに、スピードやコースのデータなどに対応してリアルな反応があり、興奮します。これだとちょっと前のアーケードの筐体のハンドルを超えているかも。いずれは家庭用対応でこのクラスのコントローラが出てくると思うけど、やはり住宅事情を考えると日本では売れにくいかもなあと思ってしまいます。

周辺機器というのとはちょっと違うかもしれないけど、ゲームに必ず必要なＴＶモニター。ここにもアメリカならではの事情がありました。大手の家電屋に行って売り場の大きな面積を占めているのは、なんと背面型プロジェクションＴＶなのです。小さい物は40インチくらいからで大きい物は80インチ以上。日本ではあまり見ないし、あっても高いので売れていないと思われる彼らですが、ちゃんと活躍する場所があったのでした。もちろんブラウン管式のＴＶもたくさんありますが、主流は32インチクラス以上の大型で、これがまたたまげるほど安い。日本のメーカー製が多いのですが、日本に比べると機能は単純で価格は安く抑えられているのが特徴です。

広い家の中で、大画面ＴＶで、長いケーブルのコントローラで遊ぶゲームは何だといわれたら、多人数向きのスポーツやアクションでしょう。こっちでは家庭用でそのタイプが主流だというのと関係がありそうです。ＲＰＧのレベル上げをコツコツやるには、大画面は向かないと思うのは私だけですか？

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせです。

★オレたちにもいわせろ! 中古問題(その2)

今年も早くも1カ月が過ぎました。なんか月日が経つのがやたらと早くなってきた感じがします。つい数日前に前回のコラム原稿をアップしたような気でいたら、もう次のしめ切りですもんね。

1月23日(PS記念日といえそうですね)に、本体大幅値下げと同時に待望のポケットステーションが発売になりました。PS陣営がさらなる勝負をかけてきたのです。

プレビューや攻略のために相当数のポケットゲームをプレイしました(『ポケットムームー』だけで101本ありました)。まあ、玉石混合といえますが、なかにはけっこうハマるおもしろいゲームも少なくありませんでした。常日頃「ゲームとしてのおもしろさはプログラムの量と比例しない」と主張しているのですが、こういったゲームをプレイしているとそれが実感できますね。

大作偏重主義になっている大手ソフトハウスのおエライさんには、ぜひともポケステをたくさんプレイしていただいて、ゲームの原点を思い出していただきたいと思います。

さて、前号の続き、ユーザーの立場からの中古問題に話を戻しましょう。前号では、ソフトの内容は、買う前にはほとんどわからないという問題、そして中古に売る最大の理由は「お金の問題」であることをお話しました。ここで平均的なユーザーの「お金の問題」を考えてみましょう。

前号と同じ「テレビゲームソフトウェア流通協会」の調べによると、ユーザーの平均購入本数は月に1本、金額ベースで月額3,600円でした。ほかのデータベースも調べてみたのですが、だいたいどれも同様の傾向を示していました。まあ、実感としても「こんなもんかな」という気がします。

もちろん、DPS読者のみなさんにも多いであろうヘビーユーザーは、月平均で1.35本、金額で5,104円とアップします。中古や特価を含めて年間16本くらいといったところでしょうか。

つまり、ゲームが大好きでほかの趣味や遊びを犠牲にしてもゲームを買うぞ! という人でも、月に使えるお金は平均すると5,000円くらい、ということになります。新品ソフトの平均価格というデータが見つからなかったのですが、体感的(?)なところで5,800円とすると、月に1本買えませんよね。

そこで原資(元手)を増やすために、遊ばなくなったソフトを売ることになります。また、1本あたりにかけるコストを低減するために中古ソフトを購入する、という人も多いでしょう。

月に使えるお金が5,000円だとすると、新品を買うのなら1カ月ちょっと分の金額になりますから、発売と同時に購入しようと思ったら計画的に資金を準備しないとなりません。少し待って中古で3,980円くらいになってから買えばいいや、という人なら同じ1カ月分で欲しかったソフトと投げ売りになっている980円のソフトが買えることになります。

まあ、実際はこうしたケースをいろいろと組み合わせて限られたお小遣いをやりくりしているんですよね。こういった見地から見ると、ユーザーにとって中古販売は必要不可欠になります。また、そのほかにも中古販売があるおかげでというメリットもあります。

まずは新品では流通しなくなったソフトをゲットできるという点です。以前もお話したことがありますが、販売店を含む流通サイドではある程度古くなったソフトを抱えていることは、現状では経営的にも物理的(倉庫や店頭のスペースの問題)にも不可能です。中古流通はこの点をカバーしてくれます。

私自身は基本的に中古は買わない主義ですが(理由は長くなるので、機会があったら別に書きます)、たまたま資料としてどうしても必要になった場合などは中古屋さんに頼るしかありません。一般のユーザーでも『2』から買ったらおもしろかったので『1』をプレイしてみたいとか、『2』が話題なのでまず『1』からプレイしてみたいという場合にとても便利です。

また、あまり興味のないジャンルだけど話題になっている作品があって、ちょっと試してみたいけど新品を買うほどではないなという場合や、安かったらプレイしてみたいなというソフトもけっこう多いと思います。試してみて良かったら新品を買って、コレクションにするという人もいますね。実際に新品販売に対してプラスの効用が大きい、と主張する人も多いのです。

■このコラムを書くために、ヒマさえあれば中古専門店をのぞくようにしているのですが、地元の中古専門店は小・中学生位の子供たちでとてもにぎわっていました。おサイフを握りしめて、真剣なまなざしでソフトとプライスをすみからすみまでチェックしていきます。「あっ! これなら買えるぞ! おもしろいかなあ」とソフトを手にした小学生の目の輝きがとても印象的でした。

これまでいろいろお話してきたように、中古販売にはクリアしなければならない問題が山のようにあります。メーカーや販売店としての意地やプライドもあるでしょう。しかし、権利を主張して戦っている方々には、ぜひ店頭にいってこういう風景を見てもらいたいと思います。

TVゲーム業界を支えているのは、そしてして発展を担っているのはほかの誰でもない、こういった子供たちなんだということを思い出してもらいたいですね。



イラスト/菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！ 小さな夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ お店で売ってなかったら注文しよう！ と超しつこい宣伝も許してくれるかな？ PS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！

なんでこんなにポケステが売ってないんだぁ！ ソニー！ と、文句バリバリの貴方にお送りするDPSど。編集部の人間も欲しくて欲しくてたまりません。うふーん。

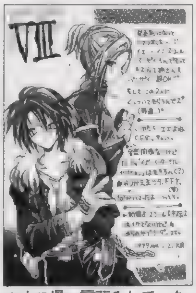
シュンシュン……はぁ……スチームの音が気だるいなぁ。なんで古めの学校はみんな、こんなタイプなんだろう。それにしても問題解けないなぁオレ。くそう……勉強しときゃぁよかった。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックでいい感じってコトだけはばっちり覚えてるんだけどねぇ。英単語は思い出せないなぁ……本当に。くそう……もう少し勉強しとけばよかったなぁ……。いや、今からでもたとえ無駄なあがきでも！　ガンバろっと。

『FFⅧ』やれる人もやれない人も！ ステキな春を

迎かえるためには打つベシなのです！　やるベシなのです！　でがちょ。



▲岡山県　樹宮匡平さん：出来ちゃうでしょうねぇ…それが自由度ですし。



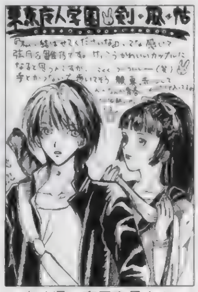
▲山口県　霧葉みしでぃあさん：キスティスいいんですよねぇ。ビーム。



▲神奈川県　楽抽さん：かなりヤバイらしいですよね。地方的には。



▲青森県　くめた夏緒さん：レイジとエリー悩み所ですよね



▲宮城県　嘉居夕晏さん：京一にはこの手の娘ですよね。やっぱり。うん。



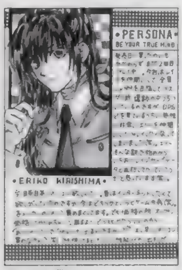
▲千葉県　明石知子さん：自分で作ります。バリバリと。でないと、ね



▲大阪府　キノピコンさん：結構好みの色になります。ゲームもいいデキです。



▲神奈川県　神蘇さん：Dのアレは「ペルソナ2」だったのでした。



▲山形県　いふじこうさん：ゲームにはデスクトップでしょうねぇ……。



▲宮城県　鈴音りんさん：楽しいですよ。タイタニックなノリですが。



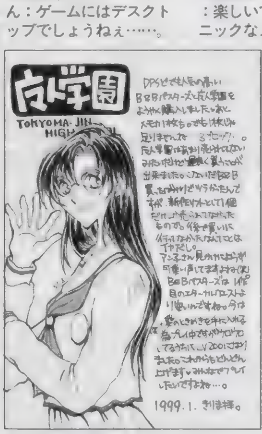
▲愛知県　北原健光さん：そういえばもうバレンタインデー？　早い。



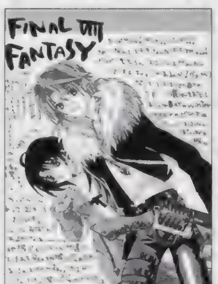
▲新潟県　RATAさん：運命を共に出来る幼なじみは滅多にいないですよ。



▲茨城県　まみこさん：略すの面倒ですよね。編集部では「幻想Ⅱ」です。



◀山形県　きりま水樹さん：そういう、一個とかって絶対買いたくなりますよね。まあ、買って後悔しなかったのなら良かったのですが……。



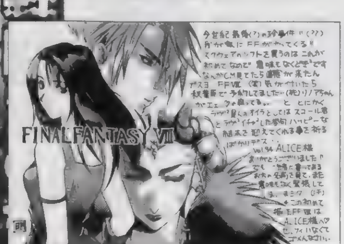
◀愛媛県　如月二月さん：なかなかいけますよ。カードゲーム。楽しいです。



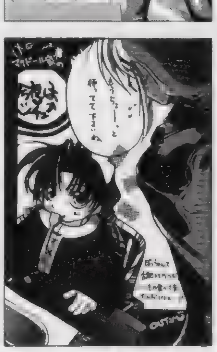
▲東京都　野々海ちなさん：自分のも買いましょう（笑）。帰ってます？



▲新潟県　RATAさん：ウワサもまだですねぇ。まずは「サガF2」？



◀千葉県　明石知子さん：大丈夫ですよきっと。愛に生きてみてください。熱く。



◀茨城県　CUSTOMさん：ぼっちゃん…かなり退化してません（笑）。カワイイ。



▲東京都　パー子さん：ドンドンしてCD飛ばないと良いんですが。



▲神奈川県　MEGA-DOGさん：インターネットいいですよね。わくわく。

「DPSどを読んでいたりすると、ムダにお金を使っている人が多いわけですが、それって逃避だったりするんでしょうか？　なんていうか、一般社会からの逃避っていうか。彼氏とか、彼女とか、恋愛にお金を使わないで趣味の世界に浸るとか。なんだかそう考えると、悲しい気がします。どう思いますか？」滋賀県　能森タカヤさん：

たしかに、ゲーム、マンガ、アニメ等々、一般にオタクと呼ばれる趣味を持つ人の多くは「異性にモテル」っていう部分にあまり執着がないような気がします。まあでもそれは大抵、興味がないフリをしているダケ(笑)。みんな、異性に対して最低限の興味は持っていると思うのです。が、過去に他人に接触することで不快感を味わったことがあったり、1回ミスって自分の殻の中に閉じこもったおかげで経験値が稼げなかったとか、イロイロな理由でついつい1人でも楽しめる趣味に進んでしまったってのが正直なところでしょう。でと。趣味にお金を使うから異性にはお金を使わない、っていうのはあまり関係ない気がします。確かに、趣味に没頭するためには異性関係は邪魔かも知れません。特に現実問題としてお金はかかりますし。でも、それは趣味が楽しいからであって、異性と付き合えないから、その悔しさを紛らわすためではないと思うのです。が、しかし、趣味の世界っていうのは基本的に逃避の世界です。つまり、どんな趣味でも逃避する場所になりうるわけです。彼女が出来ないからスノボにお金を貢いでいる人もいるでしょうし、車にお金をかけている人もいるでしょう。ゲームにお金をかけている人の中にそういう要素がない、とは言い切れません。つまり、ゲームなどのオタク的な趣味だけでなく、どんな趣味でも一般社会からの逃避につながっているわけです。なので、基本的に悲しいことなど一切ありません。さらに言えば、ムダ遣いは欲求不満の解消に最適だったりします。つまり、欲求不満を変な形で発散したりせず(犯罪など)、ちゃんと自分の出来る範囲で解消していく。そこに別段悪いことはひとつもないでしょう。ムダに使うのがクセになって、「誰々が買ったから自分も」とか言い始めると、ソレはソレで問題な気もしますが。

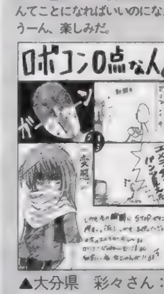
「ゲームをするときのクセってあります？　私は寝っころがってプレイです」青森県　ネズコウさん：

イロイロですよね、プレイスタイルは。寝たり、椅子に座ったり。長時間プレイにはベッドの上や、姿勢よくすることも大事です。とにかく不自然な格好だと痛くなりますからね。気を付けましょう。

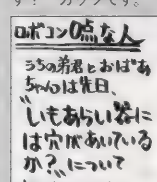
ロボコン0点な人

PSで『ジョジョ』が出るぞ～って話題が遅い！　（ほ）

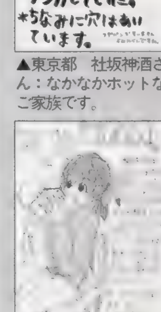
チト話題が遅くなったけど、アーケードの『ジョジョの奇妙な冒険』がPS移植決定。いやー、無理だろうと思ってただけに嬉しいです。しかしアーケード版って確かCPⅢだったと思うんだけど、大丈夫なのだろうか？　まぁ、『ZERO3』や『セイバー』の実績があるから、カプコンの移植は信じられると思うけど。それに、多少読みこみが遅くてもモノが『ジョジョ』ならきっと我慢できるだろう。『あすか』も全然平気だったし。パターンが削られていても、アーケードはやってないので全然OK。つーワケで、あとは発売を待つだけです。個人的には、やっぱりジョセフを使うかなぁ。シリーズでは、今でも第2部が一番好きだし。承太郎やポルナレフもいいなぁ。本人たちよりも、スタープラチナやシルバーチャリオッツを直接使いたいって感じだけど。しかし珍しく格闘ゲームが楽しみなうえに、使いたいキャラがどういうワケか男ばっかりだ(笑)。確か1人女性キャラがいたけど、原作には姿を見せないキャラだからあまり興味なし。どうせなら、PS版では全スタンド使い総登場なんてことになればいいのになぁ。うーん、楽しみだ。



▲大分県　彩々さん：OKです！　それです！　ガッツです。



▲東京都　社坂神酒さん：なかなかホットなご家族です。



▲山形県　くまねこさん：アニメ断たなくても……お金ですか？

り、下手すりゃこの号か出る頃は終わっている可能性もゼロではありません　もしそうなったとしても、別にどうとも思わないでしょう　そんなワケで、今では「ヒカルの碁」の方が楽しみでしょうがない今日この頃だったりします。ちなみに私、囲碁はまったく分かりません　思えば、第2部の頃の「ジョジョ」って、毎回毎回どうにもならないような困難にぶち当たっては、思いもよらない、あっと驚く方法でピンチを切り抜けていく、そんなドキドキ感と驚きが詰まっていて、最高に面白い漫画でした。シーザーが死んだときなんか、もう号泣でしたよ　いや、マジでマジで　ややパワーは落ちたけど、スタンドという概念を持ちこんだ第3部も、そういったスピリッツは継承されていたと思います。んが、そんなドキドキ感と驚きも、ここ数年ほどお目にかかっていません。長くなったので続きます　（ほ）

オレは若いときのジョセフ。リサリサもいいなぁ

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。次の決算大決定！　なんと2月26日発売の100号！　ラストスパート、ガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とＴＥＬ、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

まぁ、「ジョジョ」の話が出たところで、ちょっと久々に原作の話でもしましょうの巻。つい最近までジャンプで唯一読んでいた「ジョジョ」ですが、今でもちゃんと読んでます。が、現在の第5部も結局なんとなく惰性で読んでいるような状態が続いており、今どういう状況になっているのかよく理解できてません。果たしてジョルノたちは何のために、どこへ向かっていたのか、そして現在、誰と、どういう経緯で戦っているのか？ それはもう、すっかり忘れてしまっています。ええ。そういえばつい最近、メインキャラの誰がしが死にましたが、もはや何の感慨もありません。そうです。キャラの顔と名前が一致していないのです。そもそもあいつ誰だったか、まったく思い出せない状況です。ちょっと調べれば分かるんだけど、それすらも面倒くさい体たらくです。おまけに、考えようによっては大詰にきている感もあ

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

女子高生に昆布が人気、という話題をＴＶで見た。そのせいか知らんが、編集部近くのコンビニに、俺の好きだった昆布が数年ぶりに入荷。１日１袋ペースで消化吸収中。　（中）

最近はずっと、WIN95で『Winning Post 4』をダラダラやってるだけのバオウ中里です。ひさびさのウマゲーなので、それなりに楽しんでおる次第。でも、そんな生活が続くと今度はエロゲーにハマってみたいんだよな〜。俺の中ではウマゲー好きの天使とエロゲー好きの悪魔がいつも戦闘中なのさ。

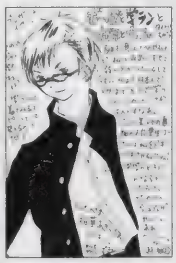
でも、今のところは特に狙い目があるわけじゃないのよ。そんなときはとりあえず秋葉原へ行って、気になったモノを買うに限る。エロゲーの情報って入手すると８割は気力ダウンの効果があるからな。選ぶ基準はジャンル、絵柄、あとはＨの傾向とカンかな。ジャンルはやはり育成系が基本。しかしこんな単純な選択も油断は禁物。久々にＲＰＧがやりたいと思って戦闘シーンがウリのヤツを買ったらあーた、戦闘のあるＡＶＧだったというオチもあるんですぜ。ダマされた俺も悪いが、あのパッケージ見りゃＲＰＧだと思うだろ、●am！　絵柄はロリ系以外はＯＫッスかね。絵の上手下手はあまり気にしない。それよりもＨの傾向が大切なポイントだなぁ。細かくは言わないけど、とりあえず「義母」「年上」「姉妹」には食いつきイイです（笑）。カンはそれこそ、やたらあおり文句の多いパッケージのヤツは買わない（内容で勝負してねーだろ、みたいな）とかね。

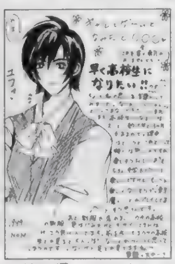
以上、エロゲーを選ぶ基準を書いたけど、実際に何を買うかは次号ってことで。えらそうに言ってるけど、たぶん今度買うのもスカだと思うよ（笑）。

エロはロマンだからね。男の。（魔）

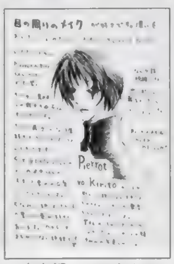


▲京都府　ゆず21号さん：過去は美化されますしね。ドキドキなのです。

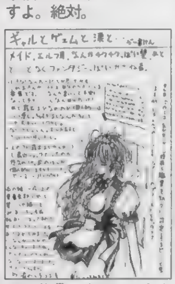

▲千葉県　みんとさん：タートルですか。着たまま寝ると暑いんですよね。



▲埼玉県　NoMiさん：学校生活は楽しいハズですよ。絶対。

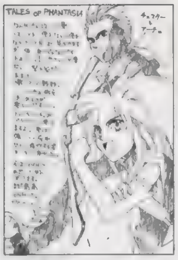


▲東京都　MAYさん：このコーナーでした。メイク近くで見ても好きです？



▲福井県　渚のくろうさぎさん：メイドというかアンミラというか（笑）。


▲宮城県　白河風華さん：スカートは？　ミニなんでしょうか？



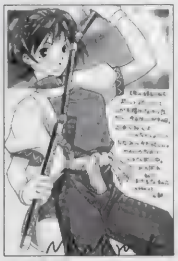
▲広島県　水月ユーリさん：極めればガンガンいけるはずです。コンボ。



▲大阪府　クラゲ２号さん：ほされてるぅ。洗濯されてるぅ。じゃぶ。

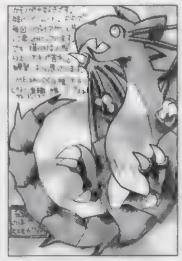

▲神奈川県　佐伯マサメさん：水に濡れた服は色っぽいですよね。

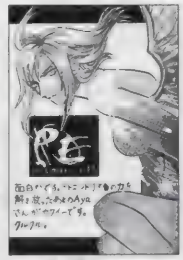

▲山口県　なっちんさん：ドキドキしっぱなしでしょう。男性陣。


▲東京都　山師さん：ガンバッテください。ＭＡＣ良いですから。



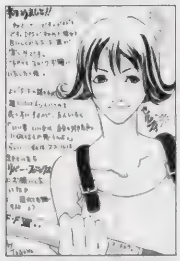
▲山形県　週末の怪人さん：サイファーは何というか、もうです。


▲神奈川県　銀狐さん：今回もドハデでしょうね。かなり。


▲鹿児島県　サイケJJさん：更にパワーＵＰされた作品が「ＦＦⅧ」？



▲群馬県　のみねこさん：楽しかったですよね。ドキドキしました。


▲岐阜県　田川誠司さん：何をお願いするんでしょうねぇ（笑）。確かに。



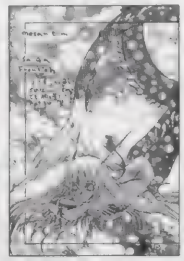
▲沖縄県　せりかさん：スカートはドキドキですよね。仕方ないです。

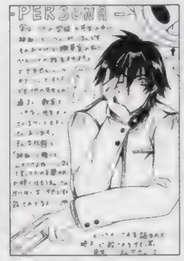

▲新潟県　藤巻らえるさん：ハンダ帽子ですか。可愛いのです。



▲大阪府　水上陽平さん：ポケステ……このソフトのために買います？


▲福岡県　いちがやまみさん：もっとステキに感じる運命があるハズです。


▲大阪府　キノピコンさん：まあ、人それぞれっていうか……。人？



▲埼玉県　NoMiさん：同姓だと説明しましょう。じっくり（笑）。

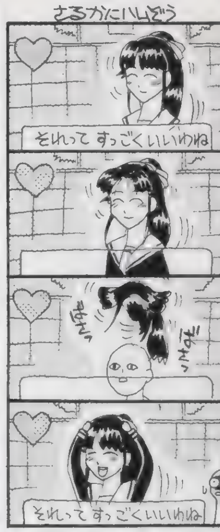


◀北海道　こすずめきのさん：シロ、ノンキですよね。結構、幼なじみ３人の物語ですから。やっぱり。仲間は……ちょっと脇役？


▲長崎県　雛瀬ユキさん：運命ですよ！　全ては！　運命！　運命！　ステキです。



▲北海道　勧誘詩人さん：ガンバッテください。それが一番です。ガンバッテ。

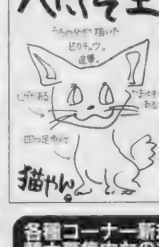


まんが　風上旬（確かにぱいてる気がしないでもないですか……本体？）

★★ゲームライター講座★★

「本気でライターになる最速は？」千葉県　牧田雅美さん：

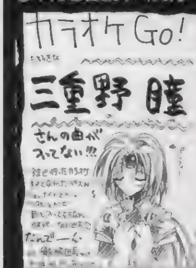
やはり、ＤＰＳのライター募集に応募するのが最速でしょう。貴方に才能があって運が良ければ、１〜２年でちゃんと食べれるようになります。じゃあそれまでは？　ちょっとキツイです。最初は仕事少ないし。こなせないし。



◀愛知県　ダンバさん：猫……ですね。目の大きい、でも猫にしては可愛いです。スゴク。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。「プリクラＱ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケＧＯ」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲山口県　霧葉みしでぃあさん：お目当て探し大変。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

叩き売りのＳＳソフトや本体を狙ってます。未購入の気になるソフトはなくなる前に何とかしないといかんですな。予備のコントローラも買っておかないと。まぁいつまで動いてくれるかわからんないですからねぇ、家庭用ゲーム機なんて。コストダウンの弊害の塊ですし。で、本題です。『○嶋』を触ってみる機会があったんですけどね。ここまで改良するかって感じです。微に入り細に入り手を入れてますねぇ。１ブロックに10カ所セーブできるし、もうスゴイ!! ⊗がメニューボタンなのは難点ですが、コレはきっと直るでしょうね。（ち）

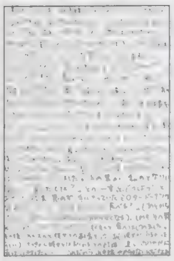


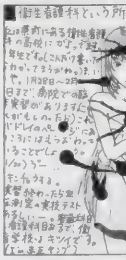
平面均等分割作品「アクイのダンス」

ランキング発表

565：週末の怪人
555：山師
510：のぶすけ
475：ごぢうり
470：RATA
455：水剣
420：東本夕夜
410：TOMY
405：雪瀬ユキ
400：むにゃん
395：小見幸子、はせがわ皐仁
385：柴田恭子、矢渡
370：祥人、ねこ香織
365：雨宮五月
350：クラゲ２号、田中将司
345：パー子
340：佐伯マサメ
330：如月二月、湖山たみ
：スティーブン、ちったん
：リンチンチン
315：卯月レイヤ

●305：卯月渉、昭直利、太一、●295：暮新、NAKO、●290：都賀行宏、●285：S・風雅、日向ラジヲ、●280：紅月朽葉、●275：みなみ流水、●270：とりお、●260：走馬あづみ、●255：有栖川恭、●250：いわきゆーし、●245：いちがやまみ、彩軌彼方、●240：真宮まゆ、●235：仲十泉、●230：哀原斑、くめた夏緒、ホルヲ、水上陽平、●225：宮崎あさみ、楽柚、●220：北原健光、●215：いふじこう、●210：樹宮匡平、セト、山口27号、櫻璃、●200：檀月子、広瀬川秋人、フォレスト、緑鳥、めもるん、●195：綾千、えんぜるぼーい、小島要、布施唯華、ユズコ、●190：えんぢまる、遊佐サルサ、●185：香月りん、想あたみ、●180：如月龍牙、十槻久也、深野樹里、藤神哉也、●175：ゆず21号、ユドウフ、●170：浅薙柚椰、彪虎、●165：小林恭介、ともの、眠るカバ、バグ12匹、日野晴火

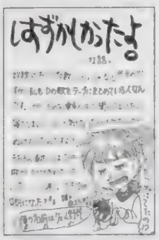

◀東京都　穂高樹里さん：いいですよねぇ……山手線。ぐるぐるして。



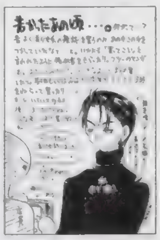
◀愛知県　シャボネットさん：生き死にがリアルなのは大変ですよね。



◀大阪府　昭直利さん：うらやましいです。紹介して下さい。



▲愛知県　ダンバさん：抜けてたのは……恥ずかしい曲多いですし。

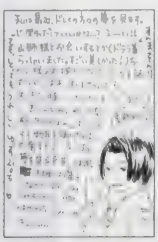


▲岡山県　樹宮匡平さん：すいません。もう平気です。エロも。


▲栃木県　朝臣さん：確かに。そっち系にしか見えませんよね。

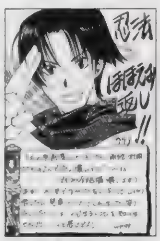

▲熊本県　緑鳥さん：いつ復活するか判らないですよ。


▲山口県　笹倉たかせさん：可愛いですよね次も……いいですよ。

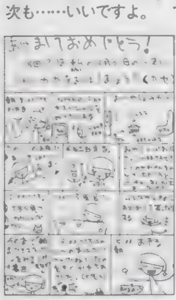

▲京都府　ゆず21号さん：ある意味スゴイですよね。



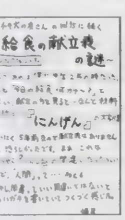
▲宮城県　白河風華さん：かわいいかもしれません。飛べる？



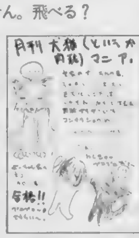
▲山形県　週末の怪人さん：とどまりませんねぇ。外伝きますし。



◀群馬県　巳鈴こーでぃさん：いい感じの正月です、これですね。



▲愛知県　恒星さん：こ、怖い……。給食なだけに。



▲佐賀県　竹本聡美さん：３カ月会わないと……。ねぇ。



▲宮城県　にゃんたさん：バカでしょう。本能に忠実です。

読者参加　小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは２月15日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュプリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクことラムダスのパーティはファーストクエストからギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。なんとか帝国騎士団を退け、しばらくの休息の後……さらなるレベルアップを求めて新たな旅に。

キューは確かに伝説の剣だけど、どちらかと言えばボクのような操術士の術強化のための剣だ（だから降魔の剣なのだし）。強大な召喚魔法を使えるし、術を媒介にしてひと振りで山をも崩す。が……いくら強大でも戦士の剣ではない。そしてボクも戦士ではない。レベルＵＰしたおかげで物理的な攻撃にかなり有効な魔法障壁を展開することもできる。が、それでも局所的な戦闘、しかも相手のレベルがマスタークラスなら圧倒的に不利だ。

「……自分の力に慢心していたのかもしれない」

ーそれは私もでしょう。ここまでセンサーに捕らえきれない事象は初めてですー

キューがいつもより慌てているのがわかる。自分では感情はないなんて言っていたけど、なんだか妙に人間くさい。

ーすみません、御主人様、こういう時こそ私は冷静な判断をしなくてはいけないのですが…ー

「いや、いいよ。どうしようもないし。ローディンはヤツの動きについていってるみたいだから、彼女の指示を仰ごう」

ーハイー

「ローディン、ボクラは敵をイマイチ捉えきれない！　探知術の感度を上げてもムリだ」

ー何か抗探知術のようなモノを使用しているのでしょうー

「うん！　わかった！　次は右から……みたい！」

既にローディンがどこにいるかも判らない。が、声は聞こえた。ボクは右にキューを構えた。

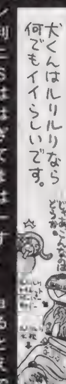
山形県　アリスエイシンさん：


◀千葉県　明石知子さん：カラーイラストは横サイズで募集中です。

ハードの神様の犬Σ

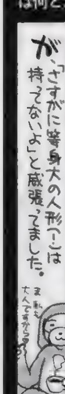
いやはやなんとも。ライターの（み）ちゃんはイイ人です。ネコ耳道まっしぐらな人かと思ったら、オレにルリルリのＣＤクリーナーをプレゼントしてくれました。買いそびれたんだよね、コレ。いや、ほんと、サンクス！　しかし、それを端から見ていた（魔）さんから「ダメ野郎」の烙印を押され、ピカチュウを攻めるも効果なし。黄色いネズミなのに……。コダックだって黄色いし、ソニックだってネズミなんだぞ〜！　矛先が違うけど、なんちゅーか悔しかったのよ。（犬）

『セガラリー２』を買いにいったら売り切れていてへコんでいます。朝寝、夕方起きという生活はイカンですな。う〜む、けっきょく秋葉原で買うのか。ついでに、（魔）さんに頼まれていたポケステも売り切れていたので痛み分けでしょうか。それにしても、ポケステ売れてますねぇ。オレはポケステが入手できないことよりも、さらに安くなったＰＳが悔しい！　あと10日買うのが遅かったら、ＰＳの値下げ情報をキャッチし、中身が新しくなったモノを買えたのに〜（涙）。ひさしぶりにハードを買って悔しい思いをしました。損害額（２千円）よりも、リニューアルされた中身を入手できなかったことに苦虫を噛まされた思いです。どうやら当初から計画されていたとおり、チップを更に集積し、みごとにシュリンクされているようですね。１万５千円でもかなり利益率は高いとオレは睨んでますが、裏を返せばソニーにはまだ余裕があるというわけです。これでＰＳ２の登場は来年以降に決定でしょうか。ライバルはジタバタしていますしね。……と、いきなり話題は変わりますが、ＤＶＤのソフトは画質差が激しすぎると思う今日この頃。当たりハズレがハッキリしています。ある程度想像できたこととはいえ、ここまで酷いとは！　かなり厳しい意見ですが、ＤＶＤはまだ「買い」じゃないですね。１〜２年待ってターンメカが付いてから購入するのが買いと思いますよ？ＬＤ登場時と似たような状況でしょうか……。



★ゲーム機でネットは厳しいと思うのココロ★

仕事絡みでＤＣの「ドリームパスポート」をチョコチョコいじってみたのですが、ただブラウズするだけなら意外（？）に使えます。しかし、文字入力となると厳しい感は否めませんね。「キーボードを使えば何とかなるんじゃない？」と突っ込む人もいるでしょうが、これがまた、困ったちゃんなのです。何が致命的って、キーボードのみではアルファベットの全角文字が打てないという……。まぁ、ネット経験者なら英字を全角で打つという恥ずかしいことはしませんから大目に見るとして、何ともイタタなのが辞書変換ソフトに辞書登録やＡＩ（文章変換の傾向を記録して変換効率を高める）がない点でしょうか。こればかりは、記録する媒体（ストレージ機器など）がないから仕方がないのですが、「映画」と入力したくて「えいが→変換」をすると第一候補が「栄が」なんですよね（笑）。これには参りました。しかもＡＩがありませんから「映画」と打つには入力するたびに３〜４番めの候補を出さなきゃいけない。そのほかにも困った変換は多いのですが、最悪でも辞書登録はできるようにならないとネットで掲示板に書き込みするなんて根性を要します。それとテレビでインターネットというのは、表示エリアの制限からして厳しいものがありますね。この問題をソニーならどう打開するのか、今から楽しみ楽しみ♪



◆今はこれだと思うのです◆

確定申告の時期が近づき、領収書の集計で毎日忙しい（さ）です。税金払ってると、社会人って感じですね（笑）。

さて、２月といえばアーケードゲームの祭典ＡＯＵショーが開催されます。注目はセガの新基板ＮＡＯＭＩですね。ＮＡＯＭＩはドリームキャストと互換性があって、セガだけでなく他のメーカーからもタイトルが発表されるようです。オイラが注目しているのは、カプコンの『パワーストーン』。ＤＣのサンプルを見たんですが、対戦ゲームというよりはＡＣＴゲームのノリで、かなり楽しそうでした。他にも出展されるかは不明ですが『ストライダー飛竜２』や『ジャスティス学園２』もＮＡＯＭＩで制作しているみたいなので、これも注目ですね。また、使用基板は不明ですがナムコから『鉄拳』シリーズの続編と『リッジ』の最新作がショーに出展されるとのウワサを耳にしたので、そちらも楽しみです。まだ他にも注目タイトルや隠し玉などがあるとにらんでいるので、ＡＯＵショーのレポートは次号でやりたいと思います。なんせ、最近のアーケード作品はコンシューマーへの移植が絡んでますから、ゲーセンへ行かない人もチェックしておいて損はないですね。

てしまうのでした。第２部に限定すれば、個人的には最高の傑作コミックだと思ってますから。もう10年走りつづけているワケだから、ここはひとつ半年ほど休んで、じっくり練った新作を読ませて下さい　と、そういうことです　何だかんだ言っても、私は好きだからこそ、こういうことを言ってるワケです　ハイ　そこんところ勘違いしないで下さいな　ついでに言っておくと、第４部もまったく誉められない内容ってワケじゃないと思います。アクアネックレスのエピソードまでは、それなりに面白いところもあったと思います。弓と矢が出てきてからだよなぁ、おかしくなってきたのは　苦し紛れの設定が、今だに尾を引いているような印象で……　いっそのことあの設定はなかったことにして、波紋疾走に戻るってのはどうだ　あぁ、これ以上書いていると、また愚痴っぽくなってくるのでこの辺で　（ほ）

なんかインターネット事業拡大するってウワサもあるしね、ソニー　（魔）

そっか、今回は楽しそうだね！（魔）

ポケステ買えませんでした〜。発売日のお昼に新宿に出たら、どこもかしこも売り切れ！　こりゃバカ売れなのか〜と思ったら、初回が極端に少なかったという噂も。まぁ、それはよしとして、とにかく今だに買えてないのはどうしたものか。今後のメモリーカードはすべてポケステにしようかという壮大な計画にいきなりケチがついてしまいました。『ＦＦⅧ』も発売されたことだし、この号が出る頃には２〜３個買っておきたいですねぇ。いや、仕事用なら１個持ってるけど、個人データに使うワケにはいけないし。（ほ）

「新宿のとあるビルにその風俗はありまして、あ、風俗ってのは当然、Hなコトをしてくれるところです。店に入ると、とんでもなくカワイイ娘ばかり。しかもゲーム関係のコスプレ。いや、まさに天国。料金もソレほどでもなかったため、４Ｐ大臣コースを選択。エ○リスとティ○ァと○蒔とア○りにエロエロとやられちゃいました。で、お金払って外へ出て……ってところで目が覚めました。これがボクの今年の初夢……。付き合ってる彼女もいるのに……妙にリアルなところ（大臣とか、金額が３万とか）が泣けました」東京都　ランジンさん：

（前のページの続き）ああ、この話になるとやっぱり長くなってしまった　さて、ここ数年（というか、第４部の序盤から）新鮮さとドキドキ感と驚きがなくなってしまった「ジョジョ」ですが、ここはひとつ、これ以上続けるよりも、まったく新しい荒木先生の「新作」を読みたいと思います。そのために、しばらく休むのもいいかと思うのですが、同じ荒木ファンのみなさんはどう思うでしょうか。しかし、かなり古くからのファンである私としては、個人的に「魔少年ビーティ」と「ゴージャスアイリン」の新作も読みたいとかとも思ってもいたりなんかして。それに、「バオー来訪者」も終わってない（と、私は信じている）ので、その続きも読みたいですね。でも本音を言うと、かつてのハワーを取り戻した、本当に面白い、毎号毎号ワクワクさせてくれる、あの頃の「ジョジョ」を、新作で読みたいです。と、結局そこに戻っ

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

HP／つよさ／かしこさ／すばやさ／こううん　全数値を足して25になるようにする

キャラクター名　カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA〜S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト71はゲルトアスランの丘の奪取です。この丘は神聖ハリス教団の聖地。その周辺に出来た街には沢山の巡礼者が訪れ、にぎやかではあるモノの、いたって平穏な地域でした。が、約２カ月ほど前、ホーランス派を名乗る一団が丘の主要部分（クスコマグダの洗礼地、ファルカの零石）を占拠。教団は聖地奪回のために聖騎士軍を派遣しましたが、予想外の強力な反抗に敗退。これが、ただの教団内の内輪もめでないコトが露呈し始めました。ギルドはそれらを踏まえた上で漁夫の利を得ようというのが今回の作戦のようです。選択は次の３つ。①ホーランス派に近づき、内部情報入手。その後内部から攻撃。②ハリス教団本隊の側面を突き、軍を分断。その後、一気に本陣を落とす。③情報収集に終始し、判明次第、迅速に目的を奪取し離脱。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。注意。

しめ切りは、次号本誌（100号）発売日の２月26日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど71」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の103 号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第100号　２月26日発売号：第95号発表
第101号　３月12日発売号：第97号発表
第103号　３月26日発売号：第98号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど71」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A〜Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

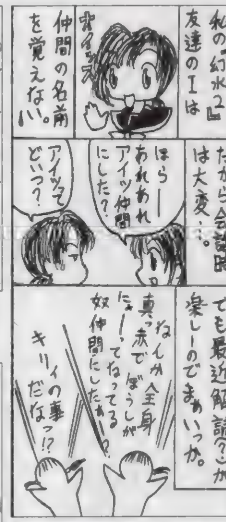
次のページは94号募集分の発表



▲滋賀県　民てる戸さん：『２』も来ますしね！　ワクワクしちゃいますよね？



▲岩手県　く▶にゃさん：お気に入りできちゃいますよね。どうしても。





▲愛媛県　日向ラジヲさん：セルフィの服は……戦闘向きじゃないですよね。



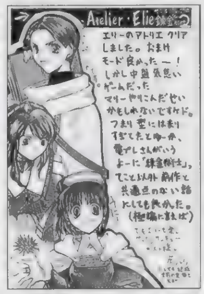
▲富山県　すだこさん：食べ続けるパーティ。そして戦うのです。



◀北海道　長月あり乃さん：誕生日おめでとうです。いい年を取りましょう。



▲岡山県　片北のんさん：みんなでハマルのがステキなのです。道連れ？



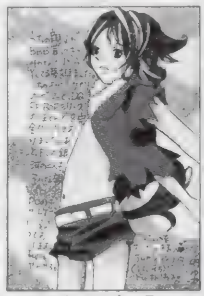
▲群馬県　リジュさん：難しいですけどね。難易度高いです。前作に比べて。



◀新潟県　RATAさん：応援してばっちりです！　ガンバッテくださいって。



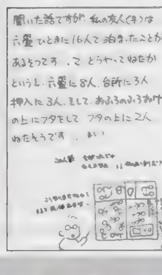
▲北海道　伊山椎さん：確かに似てる。カード使うのですね。ねずみは？



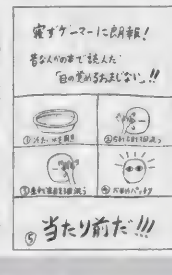
▲京都府　ゆず21号さん：いい親父さんですねぇ。なかなか、かっこいいかも。



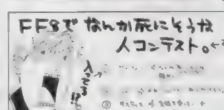
◀茨城県　小見幸子さん：間違えますよね。ネミッサ、ミネッサ。カンタンなのに



◀京都府　檀月子さん：ムチャですねぇ。ざこ寝。男女一緒でも何もできないような。



◀埼玉県　弁償さん：当たり前ですね。顔洗いましょう。



▲宮城県　トモさん：死ぬなですよ！　やっぱり。ねぇ

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。実際ありそうですもんね４Ｐ大臣コース（笑）。確かに目覚めはイマイチだったことでしょう。しかも初夢ですし。悲しいですねぇ。

ドレイ奴隷 DORAIO

金曜夜のドラマ「ケイゾク」がいい感じです。なによりも中谷美紀の天才っプリがステキすぎ。推理のネタというかトリックはチャチィけど（壁をずらすのは大笑い。ムリありすぎ）、そんなことはどーでもよくなるくらい、雰囲気ばっちり。「踊る大走査線」を見たときも思ったけど、TV界には確実に新しい感覚が動き始めている。で、我がゲーム業界といえば……才能のある若い人は多いと思うんだけど……まとまってない気がする。1人じゃ作れないのはドラマもゲームも同じなのに。難しいなぁ……その辺。（魔）

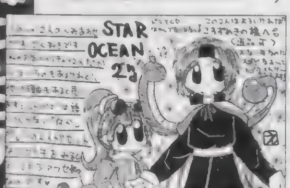
まんが／斉藤和衛（まあ、ソレもよしって感じでしょうか。ねえ）




◀京都府　十六夜さん：バリエーションが増えるのはいいことです。


◀新潟県　王河さん：楽しみがいがありますよね　使えるんですよ。リーダー。


◀埼玉県　ちょこぐまさん：よくありますよね。この手の髪の場合。


▲宮城県　卯月えーてるさん：いいカップリング多いですよね。

Nights of Knights

クエストナンバー68発表
92号募集分

今回募集のクエスト68はボウドサイエンタル、炎の神の宴の妨害でした。邪教カルト、イエンタル教団の最高の儀式のために、生け贄として誘拐されていた少女200人を如何にして救出するか？　狂信者との激しい戦闘を強いられた困難なクエストは、基本的に選択①の儀式の行われているパムステットの街に直接攻撃をかけるのが最も有効だったようです。下手に作戦を立ててこちらの戦力を分断してしまうと、確実に各個撃破されてしまいました。

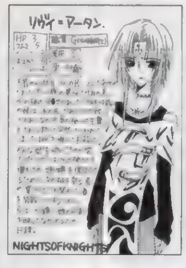
MVP

▶宮城県　直朋さん：今回のMVPは選択①、しかも戦士系っていう確率的に最も予想されたタイプ。謎の液体が何の役に立つのか判らなくてステキです。まあ、基本的に、戦闘が激しかった（狂信者のパワーに圧倒された）ため、こういった戦士系のキャラの方が活躍しやすかったのは事実です。小さく描かれたウチュウウサギが可愛いです。




▲愛知県　藤崎あすかさん：どうせ叶えるなら気持ちよく！ですよね。文句言わないで。

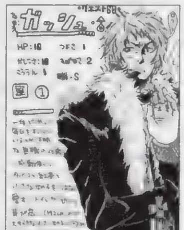

◀福島県　ユズコさん：踏み外しても憧れるハーレム。なのです。


◀宮城県　蘭丸さん：恨みはどこまで彼女を支えられるのでしょう？
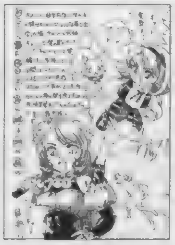

◀福井県　渚のくろうさぎさん：奇襲厳しかったようです。


◀岡山県　藤本Rさん：まあ、13歳はHソフトダメです。


◀神奈川県　ユドウフさん：お気に入りってありますよ。


◀神奈川県　いっちーさん：ロリは…まあ、ロマーンなのでしょう。

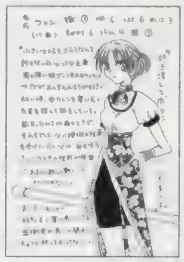

◀福岡県　とりおさん：女の子はイロイロと大変なのですね。


◀北海道　ころーにゃさん：独り言多くても猫耳ですから。


◀埼玉県　旅人さん：じじいの方が何枚も上手ですねぇ。


◀東京都　慇懃無礼さん：ロリコン……でしょうねぇ。

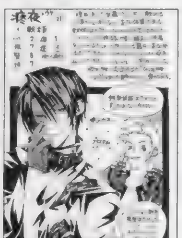

◀茨城県　高永かつきさん：帽子の文字が書き変わって◯です。

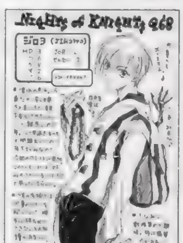

◀神奈川県　ユドウフさん：棒でゴロゴロするわけですね。
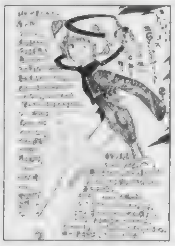

◀京都府　保科葵さん：乗り物がステキです。ちと怖いですが。


◀愛知県　さくらさん：バニースーツは永遠のロマン。


◀岡山県　藤本Rさん：いい子なのですね。両親思いの。


◀鳥取県　ねこ香織さん：金属に触れないのはトホホですねぇ。

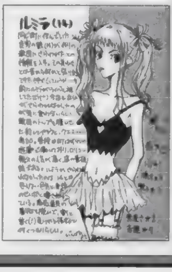

◀福井県　有栖川恭さん：出てますよっていう客観的な視点が◯。


◀静岡県　仙都さん：なんだか星の王子様ライクなのです。


◀大阪府　雨宮五月さん：得物は鞭ですか。軽装なのも　です。


◀神奈川県　霜月つなさん：心を埋めるのは大変ですから。


◀大阪府　昭直利さん：なかなかカワイイ感じです。ケダモノ？


◀埼玉県　ちょこぐまさん：この格好はヤバイでしょう。


◀茨城県　厳原志のさん：激しい父親なのでした。


◀静岡県　珈琲りいさん：ガンバリ屋さんなのでムチャでもいいのです。


◀滋賀県　仙蛙さん：胸のウサギがセバスチャン？

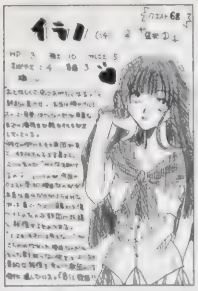
買うぜ！　さらにたくさん発表されているイカスソフトも買うぜ！「スパロボ」も良さそうだし。操作性もいいんだよなぁ。マジで。よくできたマシンだよ、本当に。あと最近は……アイシティのCFが好きすぎてどうにかなりそうだ。知ってる？　東京ローカル？　あれ「透明人間になる薬ゲットしたぜぇ！　オマエ頭良いなぁ」っていうスゲーバカっぽい展開のCF。最近テレビ朝日系の深夜でロングバージョンも放送されてていい感じ。どうにかして録画したい。本心。だれか、アレをパソコンのAVIとかにしてくれないか　いっそのことムービーにしてDに入れたりしない？　コンタクトレンズのアイシティさん　あぁ……いいなぁ。あの展開。座薬だし。あ、そういえば、床部ムービー作ろうって言って延期してたんだ……。そろそろ始動しないと。ね。機材が泣いてる。（魔）

ドレイ奴隷 DORAIO

年末に一斉に買ったミクロマンですが、その後も少しづつ買い足していったおかげで、あとはバンパイザーさえ買えばコンプリートとなりました。まさか全部買うことになるとは夢にも思いませんでした。ほとんどチェックしてなかったのに、実際に買って見たら思いのほか遊べるんだもんなぁ。とくにロボットマン。サイズがガンプラの1/100サイズに近いので、いろいろ遊べそうなのがいいですね。買ったけど作ってないガンプラ山積みだし。実際に作業するより、あーしたいこーしたいと考えるだけで楽しいです。　（ほ）

アキバに用事で出かけて、石丸などをフラフラしてＴＶとか見物していたら、ライターのＺさんがコンポを欲しがっていたのを思い出し、オーディオ売り場まで行ってみました。いくつか聞いてみましたが、中でも、ケンウッドのアヴィーノの音は印象的でした。とても安いのにいいんですコレガ。ピュアＡモードアンプの実力に驚きです。ＡＢ級動作とＡ級動作の違いは、やっぱり大きいですね。これなら寝室用に導入してもいいかなぁ安いし。適当なスピーカーと組み合わせれば、ばっちりコストパフォーマンスは高そうです。　（ち）

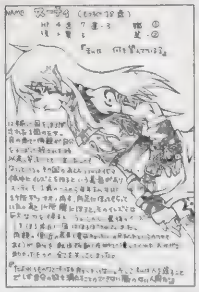
超不定期コラム・「オレと、ヒカチュウげんきでちゅう」・第5回超放ったらかし編：いやいやすまん　何かと話題のヒカチュウはさらに放ったらかし　ホケステ買えなかったので御立腹中なオレ様、なんて朝11時にアキバに行ったのに買えんのじゃぁ！　責任者出てこーい！　ちぇ　と悲しんでいたら（いやうそ。あまり悲しんでなかった）、ピンクのワンダースワンをもらいました　ありがとう　バンダイさん。まあまだソフトはサンプルの「ＧＵＮＰＥＩ」しかないんですけどね。その「ＧＵＮＰＥＩ」（アクションＰＺＧ）が、とてつもなくいい感じです。グラフィックは貧相だし、点数争うだけだしの古いタイプのゲームなんですけど、メチャハマル　スゴイハマル　さすが故横井軍平氏（ゲームウォッチ・ＧＢの生みの親）の遺作、ワンダースワン＆「ＧＵＮＰＥＩ」、とりあえず、イカスのでみんなで買おう！　オー！　オレも正式発売されたら違う色の本体とセットで



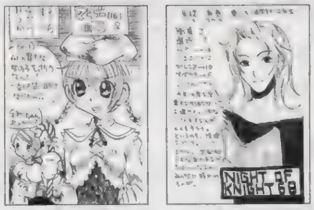
▲京都府　深木いくなさん：「彼氏彼女」的な彼女。でもそれが……普通ですよね。



▲岩手県　瀬田戒里さん：楽しい……これはもう冒険バッチリですよ！

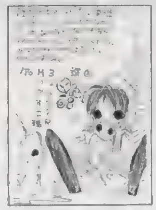


▲静岡県　彪虎さん：何のために戦うのか？　それが問題です。恨み？



▲埼玉県　宮夢るなさん：おつかい？　って……。ねぇ。

▲富山県　布施唯華さん：法の番人。法が間違っていたら？



▲栃木県　双樹さん：そりゃ人見知りもしますよね。



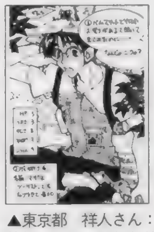
▲岡山県　水鶏さん：コネコはまあ、14歳。きっと将来有望なのでしょう。



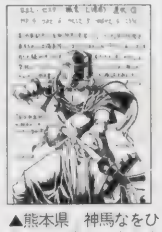
▲大阪府　クラゲ２号さん：コードネームってそんな……いきなりですか？



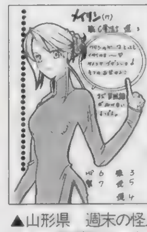
▲神奈川県　葉月辰耶さん：肩の魔獣がかなりカワイイもよう。わじゃっ！



▲東京都　祥人さん：旅行するにもそれなりの力はないと。



▲熊本県　神馬なをひろさん：激しそうです。力でＧＯ！



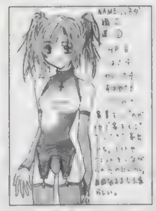
▲山形県　週末の怪人さん：異国語というか変な日本語？



▲大阪府　氏神織人さん：かなりインチキくさくて……。



▲北海道　霜月いちごさん：妹……見つかるといいですねぇ。



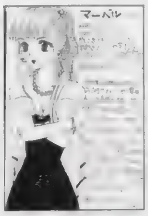
▲岩手県　連珠さん：大変でしょう。お金いりますし。



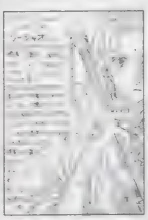
◀静岡県　田辺枝真さん：ダラーンとしてていいですねぇ　ユーロハ。



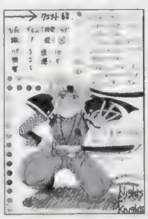
◀京都府　十々夜さん：さてこの先の展開は？　両親にその力を向ける？



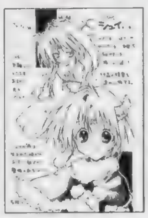
◀大阪府　秋月枯都さん：正義感が強いのはいいことです。徹底的にやりましょう。



◀京都府　茉坂柊平さん：師匠……ぎっくり腰は注意しましょう。



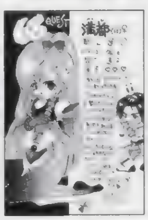
◀茨城県　水野まりんさん：隠してますねぇ、みんな。ロリコンはねぇ……要注意です。



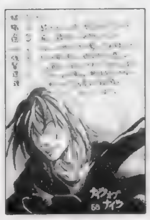
◀埼玉県　宮崎あさみさん：角が象徴的な感じです。魔法バリバリ使えそうです。



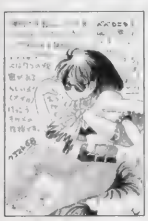
◀新潟県　藤苺らえるさん：キョンシーは死体なので、まずはソレを探して……。



◀埼玉県　堀川まじめさん：それでも戦うのがカッコイイのです。従者……探さないと。
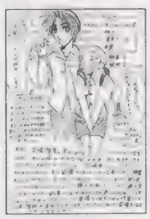


◀大阪府　水上陽平さん：炎が彼の中から何かを引き出すわけです。



◀新潟県　彩秘キョウコさん：あるらしいよ！　は、なかなかいけてます（笑）。



◀長野県　朱理さん：その拳怒りと共にあり。そしてその力烈火のごとく。
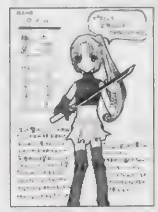


◀埼玉県　ＮｏＭｉさん：トモハル……かなり情けなくていいかもしれません。



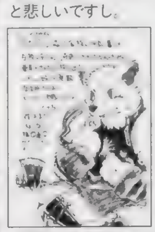
▲神奈川県　暁鈴華さん：と思う……でないと悲しいですし。



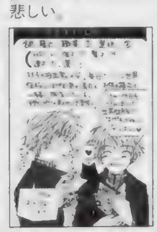
▲徳島県　灰になった雲さん：えんがちょ～。悲しい。



▲東京都　キューピィさん：長ドス片手にかち込みです。



▲神奈川県　MEGA-DOGさん：まあ、白熊ですし。強いですよね。



▲東京都　スティーブンさん：頼りにしてるんですよ



▲和歌山県　有衛さん：カバンの中に入ってそうです。



▲東京都　幾原るなんさん：モー娘ですか。はぁん。



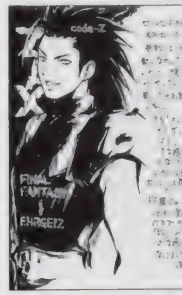
▲北海道　暮新さん：獣系は色気づくのも早いですしね。



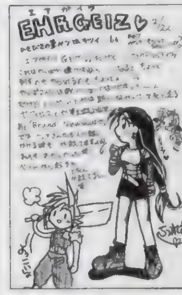
▲茨城県　小見幸子さん：役に立ちませんねぇ。忘れちゃ。



まんが　兵庫県　もやし（……もう言うことないです。こんなステキなマンガか読めるのはＤＰＳとだけ！）



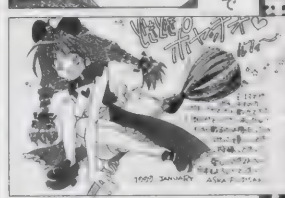
◀大阪府　昭直利さん：オッス、オラ～じゃないので良かったです



◀北海道　ふれあさん：許せない対戦の組み合わせってありますよね。



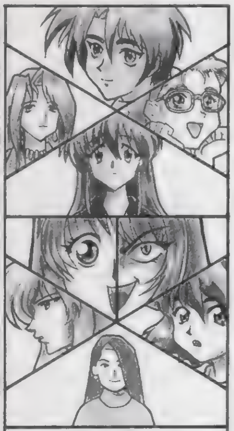
◀福島県　淡海ひよさん：友だちと共同でゲームを買うと便利ですよね



▲愛知県　藤崎あすかさん：彼女の夢、叶うのでしょう。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は1780でした　編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！



まんが　田中まさと　一言なに　なんていうかまあ……そうですね・笑）

ぎゃるドラ

GMCD News

今回のオススメは「なないろDREAMS 虹色町の奇跡 ドラマアルバム」です。PSで[illegible]「QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡」のコミカルなストーリーをドラマCDにした1枚となっています。

発売中

「[illegible]ドラマアルバム」¥2,520（税込）[illegible]

「[illegible] OF FINAL PERFECT MUSIC FILE」¥2,548（税込）SPEビジュアルワークス

「サンバルーン オリジナルサウンドトラック」¥2,548（税込）SPEビジュアルワークス

「[illegible]オリジナルサウンドトラック」¥2,548（税込）SPEビジュアルワークス

「リトルラブレターズ セカンドメール 神崎ゆりか」¥1,575（税込）ビクターエンタテインメント

「[illegible]オリジナルサウンドトラック」¥2,854（税込）エイジップミュージック

「[illegible]ドラマCD vol.1」¥2,940（税込）ポニーキャニオン

2月26日発売

「なないろDREAMS 虹色町の奇跡 ドラマアルバム」¥2,570（税込）[illegible]





ゲームソフト激論座談会

「マンガと、ゲーム、アニメって一見似てるのに中身は全然違いますよね。その辺の違いについてどう思ってますか？」山形県　蜃気楼ハイキックさん：

魔：うんこ。と、最初のアイサツからシモネタで飛ばすヨォ！　今回は。えっと、マンガとアニメとゲームの違いね！　よーし答えちゃうぞぉ！　まずはマンガから！

う：……なんでそんな元気いいの？　今日。寝てないハズなのに。

魔：いや、寝不足ハイちゅーか。

ち：まずはマンガですな。マンガは……自分でページをめくれるって点以外は基本的に「見せつけられる」って感じですか。

魔：そうだね。自分が参加出来ないしね、アニメは……実写映画と一緒で自分が参加できる点は全くないよね。見るだけ。

う：そう考えるとゲームはやれることが多くていいなぁ。

魔：参加するってコトに関してはマンガ、アニメとは比較にならない。ゲームの一番の魅力が、自分もその世界に参加できるって点。

ち：まあ、ゲームが総合芸術になりうるとまで言われる文化なのは間違いないでしょう。

魔：でも……どれが優れているかなんていう比較は全くのムダなんだよなぁ。みんなも判ってるとは思うけど。

ち：そうですな。違いますからな。楽しみ方が。

う：とりあえず、私らは全部好きだから、日本に生まれてきてよかったよねってこと？

魔：そういう結論になるかねぇ。30歳のいい大人が「まんがー！　ゲーム！」なんて叫んでても親以外には怒られないし。

ち：……叫んでたら怖くて近付けないだけかも。

「ゲームライターさんのお仕事って楽しそうでいいナァ……なんてよく考えたりするのですが、でもやっぱり好きな仕事ってツライコトとかもあると思うのです。……というわけでゲームライターをやってて大変なコト、ツライところを教えて下さい」大阪府　沖宮えしあさん：

魔：……これがねぇ……ないんだよなぁ。いや、こないだ（う）と深夜にしみじみ語り合ったばっかりなんだけど、仕事してお金もらうのって大変じゃない？

ち：まあ、そうですな。

う：でもさ、この仕事って、仕事中ある程度自由度があるっていうかさ。例えば、ライターのＺさんが超くだらないダジャレ言ってオレラを大笑いさせても、怒られたりしないじゃない？

魔：それどころか、なんとなく、楽しい職場状態で仕事が進んだりして。そんなの他にないってあんまり。

ち：まあ、編集部にもよるでしょうが、ＤＰＳ編集部、いや、メディアワークス関係は大体そんな感じですな。

魔：だってオレ、もう普通の仕事のあの私語厳禁でみんな黙って机に向かって黙々と仕事をする感じに耐えられないもん。と、思うと、ＤＰＳ編集部におけるゲームライターは、慣れちゃえば、ツライコトなんにもないかも。

う：徹夜でゲームプレイや、クソゲーヤリ込みも、「いらっしゃいませ」の繰り返しよりは超楽勝。

ち：ということで30歳でもマンガ、アニメについて熱く語ったりしながら、しかもソレが仕事に役立ってしまったりするステキな職場なので、ツライコトはありません、が、答えですな。

魔：うん。「からくりサーカス」サイコー！

う：鳴海サイコー！　ウキー！

「みなさんは本気になったコトってありますか？　なんていうか、命がけなの。ボクは今、受験で本気です」奈良県　鳳来寺さん：

魔：なんか、ひとつ前の質問の続きのような感じだけど、ゲームライターって職業は楽しくてしょうがないんです。が、仕事としてお金をもらってる以上、命がけで仕事はしてます。ソレこそ本気で。

う：そうだねぇ。仕事だからこそ、読者様からは判らないようなところで気を使ってるよね（笑）。

ち：仕事ですからな。

魔：実際、どうやって本が作られているのかを知らないと判らないけどね。オレたちがどれくらい本気なのかは（笑）。

う：別にお知らせする必要もないし（笑）。

ち：まあでも、この仕事に就きたいって本気で思っている人は多いみたいだし。特にこの座談会読んでるような読者様は。

魔：う～ん。そうかぁ。まあ、とりあえず、本気だったりじゃなかったりなんちゅーかゴニョゴニョ。っていう職場でーす。
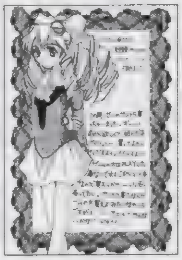
う：全然わからん（笑）。

魔：なんだと！　ならばキサマが説明してみろ！

う：職場というか職場じゃないところで本気だったりするかも？

魔：なんだーその？はー！

う：趣味だー！　好きなんじゃー！



◀大阪府　秋月枯都さん：サントラからゲームへ。それもいいと思います。是非プレイを。

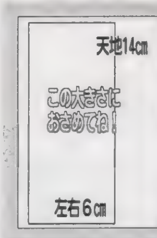


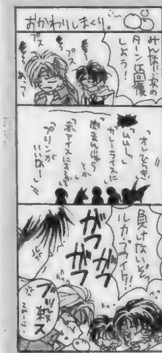
◀東京都　那由他さん：そういう楽しみ方もできますよね。インターネットならではです。

お笑い４コマ道場

４コマはただただ楽しいのが　！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン行っちゃうよ！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

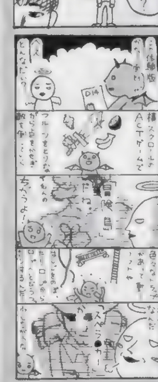




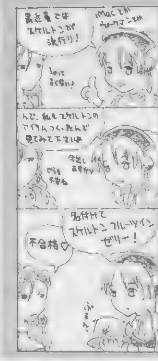
◀愛知県　名古屋の妹さん：というか、ぶっ殺されても仕方ないですよね、歯に青海苔付いてたりとか、口臭バリバリだったり……。



◀秋田県　ぞうさん：原型残ってると……笑えますねぇ　フリーズフリーズは……なんていうか。悲しくなってきます（笑）。



◀茨城県　夏初月さん：違うんですが……違うんですが……似たような感じっていうか……正解は「ちっぽけラルフの大冒険」でした。



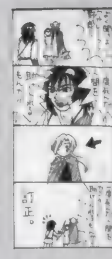
◀大阪府　雨宮五月さん：ゼリーって基本的にスケルトン…っていうかなんていうかこにょこにょ。おいしそうなので合格。



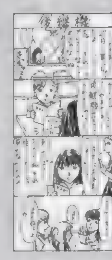
◀福島県　有澤タツミさん：モンスターボールじゃゲットできませんしねぇ、まずはＨＰ減らさないと。



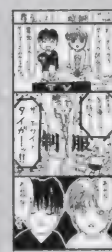
◀愛知県　メタルうさぎさん：そうなってくるとお話はもうハチャメチャになっていくわけですね。



◀秋田県　ぞうさん：忘れてた……てへ、ってことで許してもらえないですかねぇ？



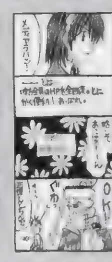
◀神奈川県　野村は一こさん：ソフトがねぇ……あれば即買いな性能なんですけど。



◀神奈川県　千蒼春樹さん：よく判りスギっていうか、何故学ラン？　特徴的すぎ　個性？



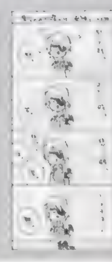
◀福島県　有澤タツミさん：文化祭はかき入れ時ですからね。商売商売、頑張りましょう。



◀青森県　くめた夏緒さん：南条くんに無情にも突き刺さる……南条、無情……くすくす。



◀滋賀県　仙蛙さん：背後霊としてバリバリに活躍してくれてます。楽しい思い出をありがとう（笑）。



◀愛媛県　如月二月さん：コレ読んでサイファーは怒ってるんでしょうか？　愛？



◀埼玉県　矢田梓さん：そんなこと言われちゃ怖くもなりますって。逃げますって。泣くし。

ので、社内の人間（それもオレとゲームの趣味が合いそうな人）を探して熱く語るという　編集というのは、忍耐の仕事なのだなぁ、と再認識してみたりもし　これからゲーム雑誌の編集を目指す人は、そういう忍耐力も磨いておいた方がいいかもしれません　なんていうのかな、守秘義務をキチンとする、っていう。つまり、口が軽い人ではつとまらないのかもしれません（……この仕事、もしかして俺に向いてないのだろうか!?　まぁ、そういう思いをためにためて、規制がとけたと同時にその熱い思いを誌面に叩き付けるわけですな。これで本ができあがる、と。……以上、電撃ＰＳができるまでを追ってみました　スタジオ帰しま～す。（結局何がいいたかったのか……これから夏にかけて熱いタイトルが発表になるよってこと　いちゲームファンとしても楽しみ　今後の本誌をチェックしてね～）（平）

きっつぁん（笑）……っていうかそれはゲーム編集じゃなくても「お仕事」ならばたいていそうだよ、守秘義務は大切（魔）

「ＦＦⅧ」をやりました。どうしようかと思ったんですが「学園もの」と聞いたからにはやっておこうと（笑）。あまり期待していなかったせいか、プレイしてみると意外とおもしろい。ストーリーは「恋愛」がメインのようです。キャラは主人公とヒロインのみ名前が変えられるので、恋人のいる人はそれぞれの名前をつけてプレイしてみるとより燃えるのでは（何がでしょう）？　とにかく、システムが取っつきにくいですが、慣れると結構ハマリますよ。（う）

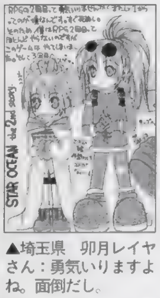
編集の宮田さんが、ＵＦＯキャッチャーの景品でパーフェクトグレードガンダム（12,000円もする究極のガンプラ）をゲットしてきました。あんなデカイものをどうやってクレーンで……と思ったのですが、どうやら品物自体を取るのではなく、引換券をクレーンで取るらしいです。しかし、クレーンゲームの景品にしてはかなり豪華ですねぇ〜。そういえば新宿のゲーセンでもＮ64がもらえる引換券が入ったものもありました。ちょっと前までクレーンゲームといえば、ぬいぐるみというのが基本だったような……時代が変わったにゃ〜。（う）

編集の中川さん、宮田さんと、一緒に「ＤＤＲ」をやりに行きました……２人とも初体験ということもあり、実に初々しくていい踊りっぷり。まぁ、楽しんでプレイしていたようなので、育てるのはこれからって感じですか（笑）どうでもいいんですが、中川さんの「もし私が１人で「ＤＤＲ」やりにいったとき、きっつぁんが１人で踊り狂ってたらまわれ右して帰りますね」という発言はどういう意味なのだろうか。まぁいいが。それはそれとして。最近、俺、思うことがあります……ゲーム誌の編集って仕事は、大変だなぁ、と なんでかっていうと、メーカーさんがすっごく面白いゲームをプレゼンするとするじゃないですか。すると、もうオレなんかは人に言いたくて仕方がない「今度あそこから「　」ってゲームが出るんだけどさ、すっげーおもしろいのよ、これが！」てな具合。さすがに外で言うわけにはいかない

PS拡張計画

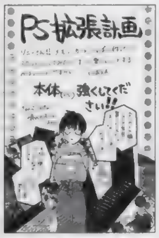
おかげさまで『ＺＥＲＯ３』は買えました。でもあんまり遊んでないですけれどね。やっぱりスティック買わないといかんな。ところで、私の引いた風邪はインフルエンザだったようで、実家の家族や周囲の同僚に移しまくってしまいました。スマンねぇ……。（ち）

ＳＳのメモリーパックが、認識されなくなってしまった。どうやら接触不良らしいので色々試してみたら、２個の内１個は認識するようになりました。というわけで買ってきたカーボンダイヤトニック。一種の接点復活材なのですが、結構評判になっているのでダメもとで試してみます。ＰＳのメモカはあんまりこういった接触不良の話を聞きませんね。その点では優れものな訳ですな。あとは安ければねぇ。ちょっと高いよメモカ。

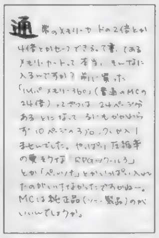

▲埼玉県　卯月レイヤさん：勇気いりますよね。面倒だし。

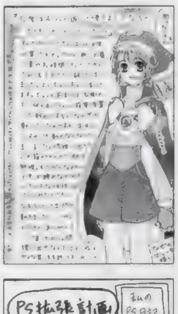


◀大阪府　クラゲ２号さん：買い換えた方がいいですけどねぇ……。



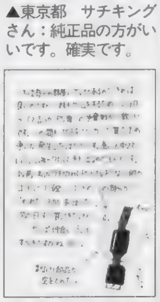
▲新潟県　王河さん：最近のは強いらしいですよ。ソレなりに。

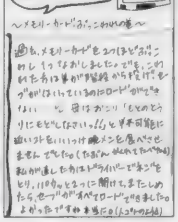

▲東京都　サチキングさん：純正品の方がいいです。確実です。


◀神奈川県　ユドウフさん：工夫は大事でしょう。動けばＯＫですよ。



▲神奈川県　スズキ２等兵さん：増えてきてますが……。


▲愛知県　ダンパさん：仲良くしましょう。ね？　楽しいし。



◀東京都　匡亮司さん：かなり危険です。直らないですよ、普通。

他機種のことも話したい

発売日以降、売り切れの続いていたドリームキャストですが、最近は店頭で見かけるようになりましたね。まだまだ買う決心はつきませんが、そのうち買うでしょう。いつのことかは……。（ち）

パソコン①　パソコンの方も、いつのまにかビデオチップの世代交代が進んでいるようですね。RIVA TNTやVoodoo Bansheeとかとか。私のマシンのMGA Milleniumなんて時代遅れもいいところでしょうか。まぁ３Ｄのパソゲーをやるのでなければどうでもいいのでしょうがね。エロゲーやるなら、表示画質に優れるＭＧＡ　Ｇ200あたりなのかねぇ。狙い目は。そういえば、ディスプレイが壊れたままだったような（本末転倒）……。

パソコン②　実際問題、家にあるパソコンは、ゲームがプレイできればいいだけなので、とりあえずディスプレイ買ってメモリ買えばＯＫ。欲を言うと、音源載せて、ビデオカード替えて、ＨＤを増設すると言ったところかな。ここまでいくと新機種への買い換えとの差も少なく、私のＰＣ98は、まさに鶏肋って感じ。安くて格好いいマシンでも狙ってみるかなぁ。スタイルだけでバイオコンポを買っちゃうとかね。スペックは気にしないこととして。ってゲームの話を全然してませんね。

DC　何となくソフトが見えてきたような気もしますが、まぁそれなりですね。「パワーストーン」と「マーブルＶＳカプコン」あたりが気になるところ。これだけで買うかというと悩みますが、大分気になるのも事実です。先の方を見ても、「オラタン」くらいしか欲しいソフトはないし……。

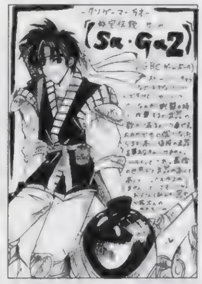
その他　年末に買った64も、「ピカ」を遊び終わったのでタダの箱状態。そろそろ中古屋にでも叩き売っちゃおうかとも思う昨今です。ＤＣを買う金策もしないといかんしねぇ。遊ぶソフトもないし。そうそう、ＳＳが値崩れしたらゲットしないと。まだまだ遊べる(遊んでいない) ソフトもあるんで、壊れたときの予備機としてね。

クソゲーマー万才

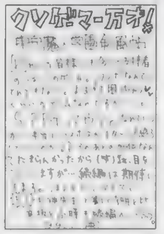
『ジョジョ』のＰＳ移植化が決まりました。オリジナル要素もあるようで、楽しみです。とりあえず、原作を読み直しておきましょう。（う）

そろそろ発売される『ＦＦコレクション』。確かに楽しみなんですが、個人的には『Ⅰ』〜『Ⅲ』も遊んでみたい……これらはＦＣのゲームなので、ぜひリメイクで（笑)。そうしたら唯一挫折した『Ⅱ』もクリアすると思うんです(笑)。でもリメイクといっても、やはり１本のゲームを作るのは大変だから、難しいというのはわかりますが……。最近やたら昔のゲームをやりたくなるんですよ。12年ぐらい前のパソコンゲームとか……。『スクリーマー』……かなりハマったな（知らないって)。

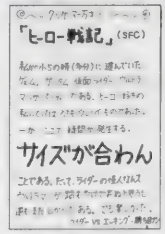
『ジョジョ』の移植は嬉しいんですが、個人的にはやっぱり『ストⅢ』もやってみたい。最近ゲーセンでもなかなか見かけないんですよ……『ストⅢ』は。スーパーコンボの選択式といい、ブロッキングといい、システム的におもしろいのですよ。『ＺＥＲＯ』シリーズとは違い、シンプルながら奥の深いゲームだと思っています。ほかにもカプコンさんには移植してほしいゲームがありますねぇ。例えば『ロストワールド』。このゲームがゲーセンに登場したとき、私ちょうど東京にいなくて、戻ってきた頃にはもうありませんでした(涙)。ＰＣエンジン、ＭＤと移植されましたがやはり完璧とは言えなかったので、ここはどうかひとつ……。でも、あのとき東京にいたらいったいいくら使っていたのでしょう？（怖）



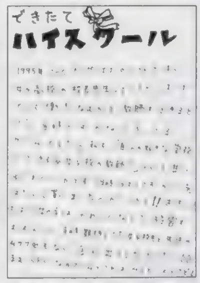
▲埼玉県　NoMiさん：でも楽しかったですよね。ウラワザあったし。



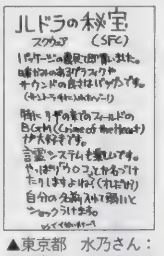
▲静岡県　央さん：その辺がプレイしやすいゲームの弱点です。



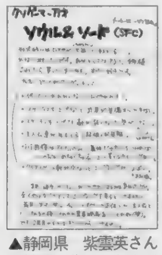
▲愛知県　ダンパさん：楽しいですよね。理屈じゃないです。



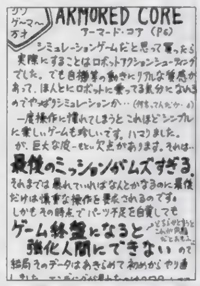
▲東京都　セレスさん：恋愛要素は全くないんですよ。あれば……ねえ。



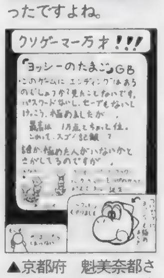
▲東京都　水乃さん：名前魔法シスは楽しかったですよね。



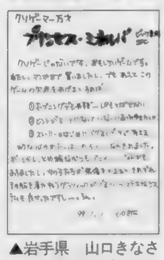
▲静岡県　紫雲英さん：続編も作られたんですけどねぇ……。



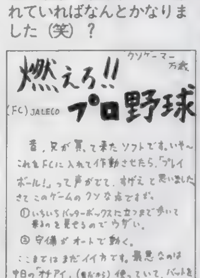
▲千葉県　華玲子さん：暴れていればなんとかなりました（笑）？



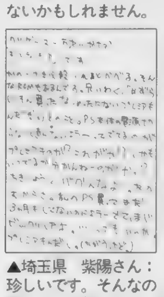
▲京都府　魁美奈都さん：極めた人は……少ないかもしれません。



▲岩手県　山口きなさん：バグはキビシイです。しかも消える。



▲愛知県　恒星さん：伝説です。当時、しゃべるので大目に見ました。


▲埼玉県　紫陽さん：珍しいです。そんなの聞いたこと無いです。



▲山形県　日野晴火さん：後悔しないように。初志貫徹でしょうか？

まんが　秋田県　そう（一倍はねぇ。役に立ちそうになってすねぇ）



脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに

●イベント情報

アクアプラスから３月25日に発売予定のＰＳ用ソフト、「To Heart」の発売を記念して、発売日直前の３月23日、24日に東京厚生年金会館で、「To Heart カウントダウンライブ」を開催する。イベント内容は、インスト曲を中心に一部ボーカル曲を交えた「サウンドライブ」やＴＶアニメ版の第１話の公開、製作者のトークショーなど盛りだくさんの内容が予定されている。入場料は3,000円で、定員は各日2,000人となっている。チケットの入手方法などは決定しだい紹介するのでお楽しみに。

●キャンペーン情報

セルピュータでは、好評発売中の「超鋼戦紀キカイオー」関連のＣＤ購入者に、抽選でカプコンスタッフのサイン入りテレカやオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施している。応募方法は、キャンペーンの対象となる「超鋼戦紀キカイオー オリジナルサウンドトラック」、「超鋼戦紀キカイオー ドラマアルバム」、「闘え！キカイオー」の３枚の２枚を購入し、アンケートハガキに応募券を２枚貼って送ろう。締切は、２月20日（当日消印有効）となっているので、お早めに。


▲昨年末に行われた「ライブパーティー」の様子。今回はどんな裏話が聞けるのかな？

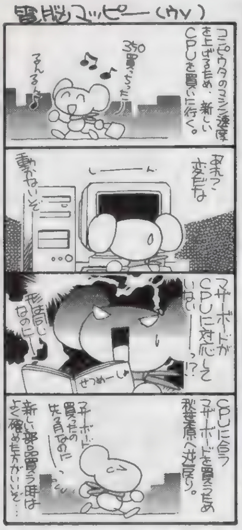
「ＦＦⅧ」の影に隠れてしまっているけど、２月もなかなかイカスゲームが出ている（気がする)。初心者厳禁な「アーマードコアＭＯＡ」とか「天誅 忍凱旋」「ワーネバ２」とか。……選ぶの大変。マジで。全部買えないし(昨年のムダ使いのため未だ貧乏)。あ、関係ないけど、最近サンデーだけでなくジャンプも面白いです、オレ。「サイボーグじいちゃんＧ」以来のファン、小畑健氏「ヒカルの碁」（ヒットしてほし〜)、そして「ライジングインパクト」。「ワンピース」もあるし、なんか毎週幸せ。あぁマンガバカ。（魔）


■魔王31才ビキニ：爆裂バカ元締め、職業ムダ使い、今回もなんとなくいやらしいシリーズ、ビキニ。


■犬ビキニ：働くときは本当に良く働く彼。うん。なんか電話好き。よく話すことあるよね。

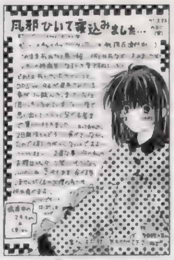

■バオウ中里ビキニ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。未だGBしばり？


■ほやへ田島ビキニ：卑劣なゲームプレイなら天下一。疲れてるのか疲れてないのかわからん。

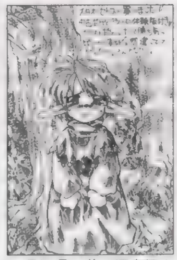


まんが／宮須弥（ウルティマオンライン　ためてすね?）・イラスト／岩瀬さとみ


▲愛知県　藤崎あすかさん：実はよく判らないのです。その辺は謎です。


▲山形県　いふじこうさん：今年の風邪はものスゴイですね。


▲岡山県　藤本Rさん：魔法名は置き換えますよね。どうしても。


▲長野県　井ノ原未緒さん：ビックリ。なんとなくいい感じです


▲岩手県　杉田梓さん：自動で回復してくれますし。いないとツライです。


▲北海道　ころーにゃさん：お疲れ様です。さあ、次は「VIII」なのです！



▲埼玉県　ちょこぐまさん：世界史は楽しいですよね。そういう意味で。



▲神奈川県　天城らみあさん：技を閃くのは楽しいですよね。きたっ！



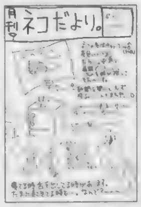
◀大阪府　秋月枯都さん：PS版ならではですよね。作るのは大変だったでしょうねぇ。録音も


◀京都府　檀月子さん：初期型はソロソロいろいろな不具合が報告され始めてます。買い換えでしょうかねぇ？

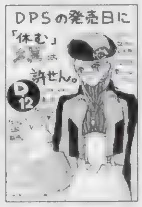

◀北海道　ネコ道さん：さりげない会話にゲーム。



◀北海道　高崎カンナさん：キライって……やばいような。



◀北海道　蒼月滄さん：震えますよね。自分から出たのに



◀宮城県　水田霙さん：ソレは酷い！　ねぇ。



◀神奈川県　霜月つなさん：まあ、尾行もするでしょう。


◀神奈川県　千蒼春樹さん：かなりボロボロです。

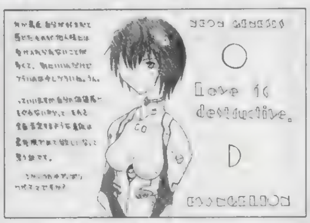


◀愛知県　コウスケさん：家庭の事情は仕方ないですよね

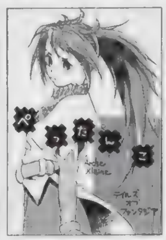


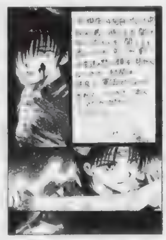
◀山口県　なっちんさん：計算……なんでしょうねぇ。


▲宮城県　NAKOさん：ハガキウラの一言「全ては結果からではなく、過程から得ていくのですねぇ」……その通りだと思います。結果からも得ますが……過程の比じゃありません。



▲大阪府　雨宮五月さん：それでも自分の好きにやるのが一番だと思います。（燃）
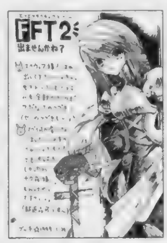

▲北海道　勝山貴香美さん：しあわせなのがいいですよ。ソレです。


▲愛知県　浅魔悠さん：デキもナカナカですしね。買いでしょう。



▶群馬県　のみねこさん：あの称号のシステム、もう少しシステムに絡んでいたら楽しかったんですけどね。レベルアップ時のステータスUPに差が出てくるとか。


▲岡山県　片北のんさん：わおわおわおはカワイスギです。



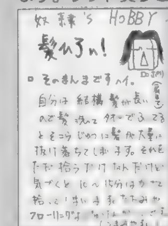
▲山口県　ブッチさん：出ると思うんですけど…ウワサもないです

奴隷の趣味

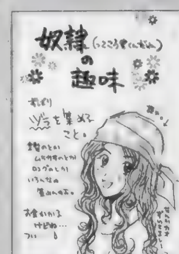
趣味を語り合うコーナーもいい感じでこんなデス。続いてますねぇ。みんな変な趣味多いよ。ってお前が言うなって感じ。うむ。類は友を呼ぶのかナァ。……どう思う？　（魔）

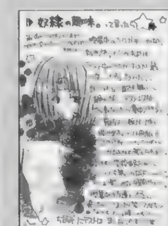
「ポスターを集めています。好みの作品のポスタードリームの新作とか見ちゃうとついつい集めちゃいます。が……部屋にはもう貼る場所がありません。筒のママ立ててあります。みなさんはどうしてるのでしょう？　謎です。全部貼ってる人は……いないですよね」茨城県　クローズさん：

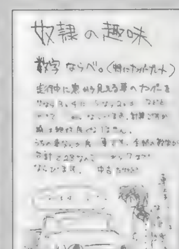
ポスターって置き場に困りますよね。買った側からガンガン貼れるような広い部屋に住んでる人はいいんですけど。基本的にはクローズさんのように筒に入れたまま立てておく人が多いんじゃないでしょうか？　ちなみに床部ポスター墓場には沢山の筒が立ててあります。ソフト買うとくれるところ増えたしね。って今、見たら、アレ？　無くなってる。捨てちゃったのかナァ？　結構レアなのいれといたのに。捨てるには忍びないけど、自分ではいらないってやつ。美優里ちゃんがパンツ降ろされてるヤツとか。



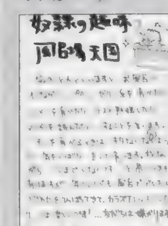
▲秋田県　QマンZマンさん：良いことです。キレイ好きです。


▲宮城県　トモさん：女の子ならではです。最近は男の子も？

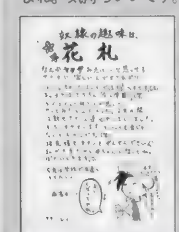

▲三重県　真神多紀さん：勉強も……学生のウチは……。



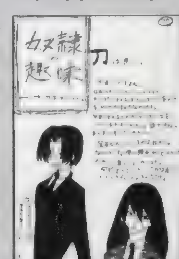
▲福岡県　琴平日生さん：切符とかでもやります。いろいろして0とか。



▲岩手県　山口きなさん：お風呂はいいですよね。気持ちいいです。



▲神奈川県　麗明さん：ゲームとして楽しいですよね。



▲愛知県　コウスケさん：ドキドキしますよ。模造刀でも。ドキドキ。

い(?)で止まってしまった、「ゼルダ」をそろそろ再開しようと思うのですが、しばらく間が空いてしまったせいか何をしたらよいのやら(笑)。しょうがないので、編集の中川さんに教えを請おうとしたら、彼は「飽きてしまった」そうです。というわけで途方に暮れております　また最初からやり直すのもなんだし、攻略本を見ると全部見てしまいそうで……　話は変わりますが、「維新の嵐」をプレイしたおかげでやたらと「修羅の刻」の格闘ゲームがやりたくなりました（「門」ではなく「刻」）　時間軸を外して、土方歳三が、柳生十兵衛やら宮本武蔵、坂本龍馬と戦うヤツを想像すると、あまりのかっこよさに気が遠くなります(笑)。ちなみに原作の3巻のラストは涙なくして見ることのできません(涙)。うぅ……カプコンがゲーム化してくれたら一生ついていきます！　ついでに隠しキャラで九十九や北斗なんかいた日には……(もうたまらん！・笑)(う)……ちゅーかまた多いよ……でも「修羅の刻」格闘はオレも非常にやりたーい（魔）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

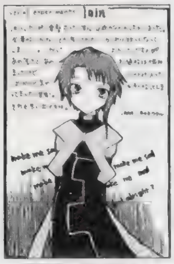

■うききビキニ：「FF」……思いの外ハマッてたね(クスクス)。やーい。やーい。


■さとちービキニ：突然編集部に来なくなるのはドキドキするのでやめてください。


■ちくちりビキニ：皮肉を言うのが大好き。さらに髪の毛、静電気バリバリのココロ。


■平吉ビキニ：楽しそうだモンね、踊り。一般の人は引くって、やっぱり。そりゃねぇ……。

最後奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい…見事当たった人はスゴク誉められます

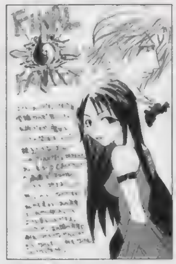

▲福岡県　菊地弥さん：ポリタン出てきました？パーツ集めて……。


▲静岡県　カトハルさん：ステキな人、見つけましょー！　おー！


▲富山県　冬月れんさん：如月……弱いですよね。水系、効きにくいし。



▲千葉県　王華さん：やっぱり買うでしょう、お得ですしね。


▲愛知県　さくらさん：みんな、イロイロ予想してます。当たりました？


◀愛媛県　如月二月さん：フルボイスでも良かったですよね。


◀宮城県　NAKOさん：楽しめますよ。グランプリ参加作品だけでも。



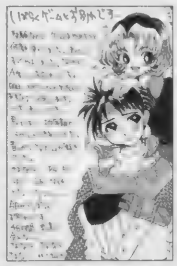
▲岡山県　藤本Rさん：データ取っておけるだけでもいいですよね。



▲静岡県　裕一さん：自分が勉強して賢くなるしかないみたいですよ。


▲宮城県　山形紅子さん：全部のEDは大変そうですねぇ。時間かかるし。


▲広島県　花咲いずみさん：札をスゴイ力で投げつけてるんですよ（笑）。


▲埼玉県　ムーボさん：ガンパッテ下さい。大事ですよ　きっと



◀岡山県　銀次さん：なんですと！っていう瞬間、犬と共に。



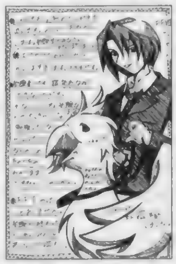
◀茨城県　輝久玲武さん：登場しないんですかねぇ？　謎です。



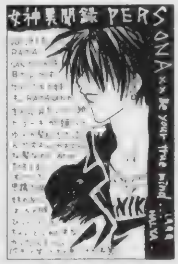
▲山梨県　ゆきこさん：後で、パーティから切り捨てるのが大変なんです。



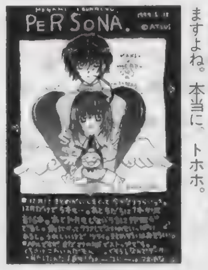
▲栃木県　綾瀬七美さん：DPSもガンバリマスとも！　そうですとも！


▲京都府　13号さん：勉強もしておきましょう。学生の時だけは。


▲富山県　すだこさん：いいと思いますよ。プレイスタイルはイロイロ。



▲千葉県　東本夕夜さん：そんなによくあることなんでしょうか（笑）？



◀福岡県　とりおさん：お金無くなりますよね。本当に。トホホ。


◀富山県　すだこさん：いや、ソレはソレでいい気もしますが……。

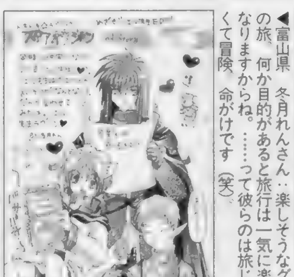

◀東京都　山師さん：変な規制はしないで欲しいですねぇ。



◀福井県　はせがわ皐仁さん：やっと（笑）謎が解けてきました。



▲千葉県　桐生新さん：似てますよね。さらに寒そうですよね。


◀富山県　冬月れんさん：楽しそうなグルメの旅、何か目的があると旅行は一気に楽しくなりますからね。……って彼らのは旅じゃなくて冒険、命がけです（笑）。




◀徳島県　楓月さららさん：CVはかないみかさんです。カワイイですよね。本当に。



◀山口県　笹倉たかせさん：ガンバッテ描いてあげてください。今度は、冬は寒いでしょうねぇ。



▲神奈川県　小林恭介さん：ガンバッテDPSは買ってください！　……ってなぜ強制（笑）？　願い？



▲神奈川県　佐伯マサメさん：さりげなくムササビ飛んでまし。業火の中、延びろ如意棒な展開です！　リーダー！


◀富山県　冬月れんさん：仲良く歓談……するんでしょうか？



◀静岡県　カトハルさん：結構運の要素もありますからね。

◀山梨県　ゆきこさん：まねてる姿が妙にカワイイのです。楽しげですよね。かなり。

「アーマードコア　マスターオブアリーナ（MOA）」には、前号の記事にも書いてあるとおり、（魔）と編集の宮田さん、ライターのZさん、D編集の青木さん、そして私の機体が入ってます。ちなみに、私の機体はそれほど強くありません（涙）。何故なら、前作「プロジェクトファンタズマ（PP）」で私が認める最強武器のマシンガンが、かなりパワーダウンしているからです（涙）。それにしても弾数が3000発から500発に減ったのはかなりイタイ。1/6は酷いでしょ…。しかも、ほかのパーツのデータもちょこっと変わったみたいで、「PP」では基準機体だったのが、「MOA」になったとたん、重量オーバーで基準違反機体になってます……（涙）ミサイルランチャーの弾数も減ってるし……。私に恨みがあるのですか？（憤然だよ・笑）さて、気を取り直して……「FF」のせ

コレでキミもハガキとガッツ！

オレのココロはもう……抜け殻さ……なんていうかこう、ぽっかり穴が開いちまったよ。こうなったら木枯らしの吹き荒れる中、セブンイレブンで肉まん買って、ついでにゲームの予約して、ハガキ描きに専念するしかない！　風が吹いたよ。あぁ……こんなに優しかったのか……。ハガキだ……今のオレにはハガキしかない！　そう叫びながら商店街を駆け抜ける。靖之24歳。ちょっと薄くなってきた髪の毛を気にしながらの爆走。ハガキ人生はココから始まった。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.98」係行

住所	都道府県 〒	
氏名		☎ (　　)

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

✂

・黒色の筆記用具で**濃く**書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【記入例】
09 30 7
0 1 2,2 5 4

【1】 【2】 【3】 【4】

【5】 , , 【6】 【7】

【8】 , ,

【9】 , ,

【10】 ゲーム名

ゲーム名

【11】 , , 【12】 , ,

【13】 , ,

【14】 ゲーム名

【15】 【16】 【17】 【18】 【19】

【20】 ゲーム名

【21】

この中にはなにも書かないでください

電撃PlayStation VOL.98 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.147のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月25日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.95

①SNKキャラクターイラスト入りカレンダー
横田裕佳(東京都)三林葵(三重県)山吹健太郎(広島県)
羽野裕之(静岡県)山崎陽子(和歌山県)長谷川瞳(神奈川県)
神山ちさ江(東京都)深谷達宏(栃木県)橘健太郎(大阪府)
松本恵以子(神奈川県)

②「ラングリッサーV THE END OF LEGEND」オリジナルカレンダー
中村有美子(埼玉県)古川貴裕(滋賀県)高橋卓也(佐賀県)
斉藤瑞穂(秋田県)川口敦之(奈良県)斎藤健作(福島県)
泉幸宏(兵庫県)村上雄一(京都府)中野隆(大阪府)
鈴木慎也(愛知県)

③「R4 RIDGE RACER TYPE 4」オリジナルカレンダー
安部豪(東京都)野口賢吾(千葉県)中寺淳一(東京都)
杉原真(兵庫県)佐藤睦美(岩手県)小松原正行(埼玉県)
原健(岡山県)小松学(長野県)緒明伸剛(東京都)
星野高志(神奈川県)関本綾子(鳥取県)池田広樹(東京都)
堀理史(東京都)佐貫龍樹(京都府)高橋良(和歌山県)
大越健人(栃木県)中村国博(神奈川県)本間俊海(千葉県)
高倉雅晴(東京都)葛城成由(広島県)関谷裕子(群馬県)
宮島伸弥(長野県)菅野由加里(茨城県)杉山智美(千葉県)
斉藤大輔(神奈川県)多田昌史(千葉県)唐沢久夫(宮城県)
門野上大輔(広島県)喜多尚徳(栃木県)菖蒲谷剛(京都府)

④フロム・ソフトウェア新作イラスト入りカレンダー
毛利守弘(兵庫県)田中将人(東京都)一戸創一郎(東京都)
森花弘志(神奈川県)安部亨佑(静岡県)萩原晶久(群馬県)
菊池徹(神奈川県)波多野政史(静岡県)嶋田司(神奈川県)
玉手智之(神奈川県)

⑤「Lの季節」4枚組非売品トレーディングカード
佐藤農(埼玉県)木戸健市(東京都)吉村卓(奈良県)
前田哲也(奈良県)魚住哲夫(鳥取県)原田直樹(青森県)
川村敦彦(高知県)兵頭真理子(東京都)小菅登(東京都)
池田健司(東京都)

⑥「Lの季節」オリジナルボールペン
葛西裕子(兵庫県)島村泰貴(大阪府)伊藤勇也(千葉県)

⑦OVA「センチメンタルジャーニー ファイナル キャラクターコレクション BOX」非売品テレホンカード
久次米邦浩(香川県)金丸光重(三重県)土田あゆみ(埼玉県)

⑧「宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル」設定資料集
助川由子(福島県)山内温(広島県)

⑨PSソフト「封神領域エルツヴァーユ」
村野崇幸(東京都)須藤裕子(大阪府)大江祐子(奈良県)

⑩PSソフト「マジカルドロップIII＋ワンダホー！」
飯ヶ谷美帆(神奈川県)小池麻衣子(神奈川県)
比嘉友栄(神奈川県)

⑪PSソフト「ファミレスへようこそ！」
水谷靖(三重県)黒澤尚子(神奈川県)福井衛(愛知県)

⑫PSソフト「19時03分 上野発夜光列車」
森下めぐみ(徳島県)福島美恵(兵庫県)新倉勝(神奈川県)

【1】P147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特集]ファイナルファンタジーVIII ②[特報]ヴェエクトライダーズ シリーズ いつか、重なりあう未来へ ③[特報]ブレードメーカー ④[攻略]幻想水滸伝II ⑤[攻略]テイルズ オブ ファンタジア ⑥[攻略]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ⑦[攻略]ストリートファイターZERO3 ⑧[攻略]封神領域エルツヴァーユ ⑨[攻略]ARMORED CORE MASTER OF ARENA ⑩[攻略]宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル ⑪[連載]電撃Pocket Station ⑫[連載]DPSソフトレビュー ⑬[連載]電撃PSコロシアム ⑭[連載]4色奴隷 ⑮[連載]電撃プレイクエスチョン ⑯[連載]ウラワザデータベース ⑰[連載]まんが はじめて物語 ⑱[連載]電撃コラムス ⑲[連載]PSの奴隷 ⑳[新作]グランツーリスモ2 ㉑[新作]ミリオンクラシック ㉒[新作]ペルソナ2 罪 ㉓[新作]ファイナルファンタジー コレクション ㉔[新作]Racing Lagoon(レーシング ラグーン) ㉕[新作]チョコボレーシング～幻界へのロード～ ㉖[新作]ウンジャマ・ラミー ㉗[新作]スーパーロボット大戦F完結編 ㉘[新作]ヴァンピール 吸血鬼伝説 ㉙[新作]サイレント ヒル ㉚[新作]ー立体忍者活劇ー天誅 忍凱旋 ㉛[新作]モンスターファーム2 ㉜[新作]わくぷよダンジョン 決定盤 ㉝[連載]電撃NEWS STATION ㉞[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【8】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P208～209)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【9】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P208～209)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【11】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【12】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【13】買おうと思っているゲーム機を【12】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【14】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか? ゲームタイトルを1つ書いてください。

【15】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う ②攻略が難しいソフトについては買う ③たまに買う ④買わない

【16】『ファイナルファンタジーVIII』は買いましたか?
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【17】携帯電話、もしくはPHSを持っていますか? 該当するものを1つ選んでください。
①両方持っている ②携帯電話を持っている ③PHSを持っている ④ほしいけれども持っていない ⑤必要はないし、持ってもいない

【18】【17】で①、②、③を選んだ方に質問です。携帯電話、もしくはPHSを、何に使っていますか? 該当するものを1つ選んでください。
①通話だけをしている ②おもに通話で、文字通信もしている ③おもに文字通信で、通話もしている ④文字通信だけをしている ⑤その他

【19】インターネットの利用について質問です。該当するものを1つ選んでください。
①おもにe-mailのやりとりに利用している ②おもにホームページを見ることに利用している ③その他の目的で利用している ④e-mailには興味があるが利用していない ⑤ホームページには興味があるが利用していない ⑥インターネットには興味がないし、利用もしていない

【20】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【21】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

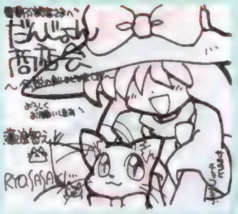
各1名

電撃PlayStation 98号の読者に贈る 読者プレゼント Vol.98

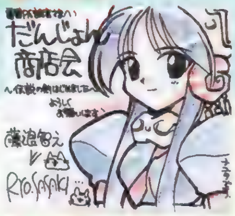
1『だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～』直筆イラスト色紙

ダンジョンで手に入れたアイテムを商品に、ショップを経営するちょっと変わったRPG。シナリオの藤浪智之先生のサインと、キャラデザの佐々木亮先生のサイン＆イラスト入りのこの世に1枚しかない直筆色紙。希望の人はアンケートの自由欄に欲しい絵の番号（ナユタならB）を明記。

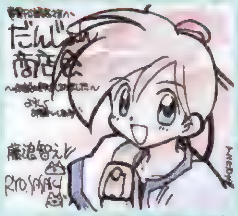
Ⓐサララ＆チョコ



Ⓑナユタ



Ⓒアスカ



Ⓓキリール先生



Ⓔライアット



（提供：講談社）

2『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～』ハイブリッドスクリーンセーバー

3名





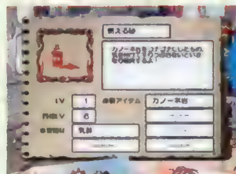
▲▶5種類のスクリーンセーバーと、ミニゲーム、占いなどが入った豪華CD-ROM。Win&Mac用。

（提供：ウィンズ）

3『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～』ビジュアルバイブル

3名





▲▶「エリアト」のさまざまなデータを、自分で集めるRPG感覚のデータ集。Win&Mac用CD-ROMだ。

（提供：ウィンズ）

4『悠久幻想曲 ensemble&ensemble2』CD収納ケース

3名



▼CDがちょうど2枚収納できるケース。ぜひ『悠久幻想曲ensemble』と「2」を入れて欲しいプレミアム品。

（提供：メディアワークス）

5『風の丘公園にて』ポストカードセット

5名



▶4人のヒロインのポストカード。それぞれ単体と集合のイラストがあるぞ。

（提供：テクノソフト）

6 スクウェア特製 チョコボエプロン

1名



▲チョコボのプリントもオシャレなエプロン。誰でも着られるフリーサイズ。

（提供：スクウェア）

7『超戦闘球技ヴァンボーグ』体験版ソフト

20名



◀必殺技のハデな演出と、個性的なキャラクターが魅力の未来形ビーチバレーの体験版。

（提供：ヘクト）

各3名 PSソフト

バレンタインデーには、チョコを渡すんじゃなくて彼氏、彼女と一緒にゲームするのはいかが？



8 コンバットチョロQ

▲チョロQの戦車を、自由にチューンナップして戦うタンクバトル。対戦もアツイぞ。

（提供：タカラ）



9 サイバー大戦略 ～出撃！ はるか隊～

▲コンピュータのネットワーク内を戦場に戦う戦略SLG。

（提供：システムソフト）



10 学園戦隊ソルブラスト

▲個性豊かな女の子たちが、学園戦隊ソルブラストに変身して悪の組織と戦うAVG＋SLG。

（提供：キャラバン・インタラクティブ）



11 TRICKY SLIDERS （トリッキー スライダーズ）

▲対戦やシナリオなど、モードも多彩なスノボゲーム。

（提供：カプコン）

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.101（3月12日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

第6回 電撃ゲーム3大賞

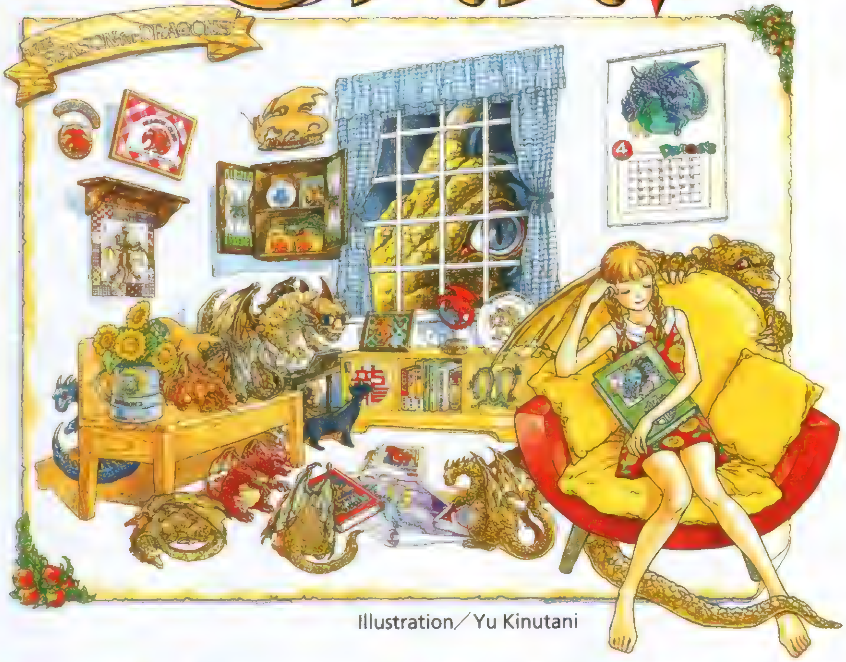
電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞（各部門共通）

大賞（1点）＝正賞＋副賞100万円
金賞（1点）＝正賞＋副賞 50万円
銀賞（数点）＝正賞＋副賞 30万円

無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しい
エンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、
イラストでまだ見ぬきみ
の創造力を募集中！
メディアを超えた感性を
今こそ
世界にはばたかせよう！



Illustration／Yu Kinutani

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書〔短編〕400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可（ただし、フロッピーのみでの応募は不可）。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数（ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記）。
②あらすじ（800字以内）

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員（敬称略）**:安田 均（作家）、深沢美潮（作家）、広井王子（作家）、伊藤和典（脚本家）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール（バージョンも）、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

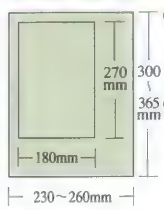
●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員（敬称略）**:天野喜孝（イラストレーター）、出渕 裕（メカデザイナー、イラストレーター）、衣谷 遊（漫画家）、宮野洋美（電撃文庫編集長）

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。



●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24～41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ（図参照）。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タ歴）、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り…1998年 7月10日（通過者発表、ガオ! 11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉）
第2回締め切り…1998年10月10日（通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉）
第3回締め切り…1999年1月10日（通過者発表、ガオ! 5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉）
最終締め切り……1999年4月10日（通過者発表、ガオ! 8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉）

★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。
★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員（敬称略）**:永井 豪（漫画家）、雨宮慶太（映画監督）、押井 守（映画監督）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる（もちろん、その後、何度でも予選に応募できる）。

★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:吉富昭仁／第2回予選:ビトウゴウ／第3回予選:あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●**あて先** 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス『第6回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●**最終締め切り** **1999年4月10日（土）**（当日消印有効）

●**発表**:
●1999年8月～9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃NINTENDO64」「月刊電撃コミックガオ!」「電撃G'sマガジン」「電撃PlayStation」「電撃Dreamcast」「電撃王」「電撃B-magazine」「コミック電撃大王」
●メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪）

※複数応募可。ただし、1作品（イラストとコミックは1セット）ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- グランツーリスモ２
- ミリオンクラシック
- ペルソナ２罪
- ファイナルファンタジー コレクション
- Racing Lagoon（レーシング ラグーン）
- チョコボ レーシング～幻界へのロード～
- ウンジャマ・ラミー　その他

イラスト／鈴城芹



RCGのコンセプトタイトル！
あの「GT」についに待望の続編発表！
初公開の画面写真とプレスリリースから
その魅力と可能性に迫る!!

RCG	グランツーリスモ2	夏予定	▶SCEI ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

緊急速報 グランツーリスモ2

すべてのコンシューマレーサーに捧げる最新作!!

「GT」とは？

1997年12月23日にSCEIから発売されたRCG（独自のジャンル名＝リアルドライビングシミュレーター。海外では98年5月発売）。環境マッピングという新技術を導入したリプレイ画面の衝撃的な公開からはじまり、実車を忠実に再現した操作性、駆動性、収集意欲を刺激する収録車種やグレードなど、それまでのRCGの常識を打ち破る歴史的な作品となった。セールス的にも国内221万枚、欧州233万枚、北米166万枚と、全世界合計620万枚の出荷を記録した。

「GT」以前に「GT」はなく、「GT」の道は「GT」が拓く！

あの衝撃的な登場から１年を経て、ついにファン待望の続編が発表された『グランツーリスモ』！　正式なタイトルは『グランツーリスモ２』。下に抜粋した山内氏のコメントにもある通り、このストレートさは『GT２』が単純に『GT』の続編であるということだけでなく、その「正常進化形」であるという自信を示してもいるのだろう。今回は発表と同時に公開された12点の画面写真と山内氏のコメントから、『GT２』の真の姿を推測しよう。



新コース



▲それはそれは気持ちよさそうに海浜コースを走る、メルセデス・ベンツのレーシング仕様車。前作にはなかった、非常に開放的な印象の強いコースだ。本当に気持ちよさそうだ。

NEW COURSE

新車種



▲クルマ好きには人気の高い、オースチンのミニクーパー。こうした人気車種、人気メーカーも多数追加されるはずだ。同じミニクーパーでも、エンブレム違いが収録されるかも？

NEW CAR

株式会社ポリフォニー・デジタル
エグゼクティブ バイスプレジデント
山内一典氏

プレスリリース抜粋掲載

以下に、まさに今、「GT2」開発の陣頭指揮をとっている山内一典氏（株式会社ポリフォニー・デジタル）から出されたプレスリリースを抜粋して掲載しよう。ただし、これはあくまで報道用の資料であり、本来ならば、そのまま読者にお届けするものではないのだが、現時点で非常に少ない「GT2」情報を補う意味と、その内容、見識の高さは読者にとって有益な情報になるであろうという編集部の判断から、抜粋し掲載することとした。

次回作についてはこれまでも取材の折りにご質問を頂いていたのですが、現時点にて公開できるところについてご説明申し上げます。まず、タイトルですが、「グランツーリスモ2」と致します。その名の通り、基本的に「グランツーリスモ2」は「グランツーリスモ」の正統続編として捉えて頂いて構わないと思います。コンシューマー・ゲーム機において、実存するクルマの挙動を物理的にシミュレーションすること、且つそれを"ゲーム"というフィールドに於いて成立させることが「グランツーリスモ」のそもそもの出発点であり、それを実現するために必要な研究・開発してきたモデルはある意味成功を収めたと考えております。収録車種はもちろん、[illegible]の違いやチューニングを施したりすることによる挙動の変化、型式別に異なるエンジン音、中古車の購入部品に至るまでリアル・シミュレーターであろうとこだわり、またリプレイにおいて環境マッピングというテクノロジーを導入したり、とにかく「本物のクルマの持つ楽しさ」を伝えたい、という「グランツーリスモ」の根幹の部分に関しては「2」に関しても変わることはありません。[illegible]非常に現実的な話として、まず車種そのものが既にモデルチェンジや新車の発売をうけておりますので、このあたりも踏まえた上での車種選択ということになるでしょう。また、収録できる車種数自体も大幅に増やす方向で考えております。ユーザーの皆様から寄せられた収録車種についてのご意見、ご要望も非常に多岐にわたるものでしたので、これについては可能な限りお応えすべく努力していきます。前回ライセンス契約まで至らなかった自動車メーカーについても、「2」において収録にご協力頂けるように現在交渉中ですので、公開が可能となった段階であらためてご案内申し上げます。次に、コースについても全く新しいコースの制作に着手しております。それぞれのコースによってクルマの性能や特長、チューニングの方向性、あるいはドライビング・スタイルといった要素が反映される個性に富んだもの、そしてもちろん見た目にも楽しくなるようなものとすべく、現在スタッフと奮闘中です。チューニングに関しても、まだまだ前回から改良の余地があると考えています。チューニングすることによって拡がるドライビング・プレジャーをより深く、且つより解りやすく提示できるか、時間の許す限り研究していくつもりです。その他、ユーザー・インターフェイスまでをも含めて「グランツーリスモ」が「グランツーリスモ2」へと本当に進化を遂げたと皆様に感じて頂けるよう、可能だと思われる改善ポイントについては積極的にトライしていく所存です。

　※画面はすべて開発中のもので、製品版とは異なります。

1 走りをさらに極める『GT2』

マシンの駆動、コースの内容、あらゆる意味で走りの追求は加速する!

山内氏のコメントからもわかる通り、『GT2』が前作以上に「走り」にこだわった作品になることは間違いない。左ページの画面写真で紹介したような新コースには、コースそれぞれで異なるセッティング、走法が要求されるだろうし、新車種も車種毎の駆動性、ドライビング感覚が再現されるだろう。エンジン音や中古価格、テールランプの点灯にまでこだわった前作があるだけに、『GT2』に求められる水準は想像以上に高い。今度もまた、いい意味でゲーマーの期待を裏切る「走り」、「本物の車の持つ楽しさ」に期待しよう。



▲市街地コースを進むメルセデス・ベンツのレーシング仕様車。何気ない画面だが、こうしたストレートをスーッと進んでいく車の走行感覚、アクセルをグッと踏み込むことに応えてくれる車の挙動など、『GT』ならではの快楽的な操作感は『GT2』でも引き継がれるに違いない。



←ラリーコース出現か!?

◀前作のファンからは要望の高かったラリーコース。『GT2』にそれが収録されるのか現時点では不明だが、左の写真を見ると、十分期待できるような気がする。もし収録されれば、マシンとセッティングの幅が、飛躍的に広がるだろう。

2 車種をさらに極める『GT2』

人気のメーカーや車種を追加して、カーライフをよりリアルにシミュレート!

[illegible]





予想① 人気車種の追加

[illegible]

予想② 仕様面の強化



[illegible]

3 セッティングをさらに極める『GT2』

マイカーを育てる愉しみも充実!

[illegible]



レーシング



チューンド



ノーマル

[illegible]

山内氏のプレスリリースを読み解く キーワード解説 Keyword

[illegible]



史上最強





無敗の名馬





MILLION CLASSIC

すべての競馬ファンに捧ぐ…



ミリオンクラシック

SLG	MILLION CLASSIC ミリオンクラシック	3月 (予)	▶バンダイ ▶¥6,800(CD2枚組) ▶MC(5ブロック)

三冠奪取

そろそろ競馬の春が始まろうとしている。クラシックのトライアルレースがそろそろ始まり、GⅠの文字がちらつき始める春が……。そんな季節に合わせて、あの『ミリオンクラシック』の足音も聞こえてきた。新たな要素を満載した、競馬SLGの新たな息吹を感じとってほしい。

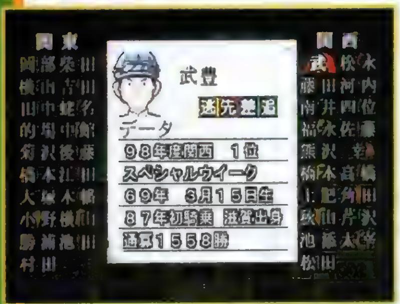




ここが違う!!『ミリクラ』の4要素!!

1. 競走馬、騎手、調教師が実名登場!!

この『ミリオンクラシック』は、今までの競馬SLGとひと味違い、競走馬、騎手、調教師などの多くが実名で登場。よりリアルな雰囲気のもとでゲームが楽しめるようになっている。つまり、「この馬はあの馬の名前をもじっているんだろうな」といった、よけいな考えの入る余地もない、迫真の競馬シーンが楽しめるのだ。しかも、騎手や調教師は、特徴を生かした、イラストで表現されているぞ!



競走馬 1000頭以上

『ミリオンクラシック』には、ミホノブルボンからタイキシャトル、そして現5歳馬のセイウンスカイやエルコンドルパサーまで、7世代にもわたる、一流といわれる馬のほとんどが収録されているといっても過言ではない。これらの名馬たちが作り上げる華麗な血の流れを、キミ自身の手で存分に味わうことができるのだ。



騎手 東西38名

調教師 東西12名

岡部幸雄や武豊といった一流騎手から、勝浦正樹などの新進気鋭の若手まで、競馬ゲームとしては初めての登場38騎手の全実名化を実現。さらに、藤澤和雄といった調教師も12人が実名登場。ときに味方で、ときにライバルとして登場するぞ。



2. 3Dポリゴンの迫力のシーン

『ミリクラ』では、競馬場の構造や、馬の姿を完全3Dポリゴンで表現している。そのために、レースシーンなどのスムーズさ、ダイナミックさは、今までの競馬SLGとはひと味違うものになっている。

しかも、レースの最大頭数まで、現行の中央競馬と同じ18頭。「馬群がカベになって抜けられない」、「コーナーで外に膨らんだ」といった競馬ファンの叫びまでもが再現されそうな迫真のレースシーンが、PSで体験できるのだ。キミはこの感動を味わえるか?





3. DNAによる血統表示

この『ミリクラ』が今までの競馬SLGと、大きく違う点が、このDNAによる血統の表示だ。ただし、これは今までよりも面倒になったのではない。これは、今まで漠然としかわからなかった種牡馬、繁殖牝馬のデータを、DNAという目に見える形で表現したと、とらえるべきものなのだ。これにより、今までのゲーム以上に血統を極めることが可能になったのだ。もちろん、インブリードや、ニックスといった従来の理論も、最新のデータとともに採用されているぞ。



4. 伝説の名馬との対戦ができるモードもあり!

ゲームはCD2枚組。1枚が育成や、調教といった1P用のプレイのためのものだが、もう1枚はなんと対戦専用のディスクなのだ。対戦モードもいくつもあって、自分が育てた馬を友だちの馬と対戦させたりするほかに、歴史的名馬との年10戦にも及ぶ、シナリオ対戦もできるのだ。ただし、このモードには優秀な成績を納めた馬以外では歯が立たないだろう。一流馬を生み出した者だけが、シンザンやシンボリルドルフ、ニジンスキーといった競馬の歴史を作り出した馬と対戦できるのだ。





種付け&出産 配合と価格に深く関わる新要素・DNA

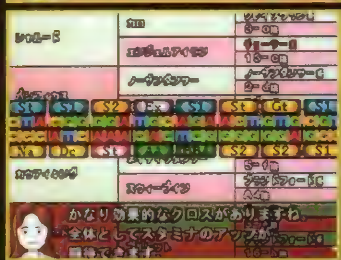
種付けの流れ



◀まずは繁殖牝馬を選択。このときに系統をチェックすること。



◀インブリードやニックスを考えて、種牡馬を選択。



◀秘書のコメントも参考にしつつ、決定しよう。

幼駒は、セリで買うこともできるが、やはり自分の力で生み出さなければ、経済的にも、血統的にも、納得のできる馬を手に入れることはできない。このゲームでは、種牡馬や繁殖牝馬のデータは、見やすい円グラフで表されていて、初心者にもわかりやすい作りとなっている。あとはインブリードやニックスといった、血統理論が少しでもわかっていれば、手軽に優秀な馬を作り出すことができる。この辺りの細かい内容については、機会を待って、随時フォローしていくぞ。加えて出産後にわかるDNA構成によって、その馬の能力もある程度わかるようになっていくのだ。



DNAとは？

このゲーム中でのDNAは、その馬に対して、両親からどのような血が受け継がれているかが、ひと目でわかる便利なモノサシなのだ。このDNA構成は、厳密な法則によって決定される。その部分を理解することで、高い確率で理想の仔馬を生み出せるようになるのだ。



『ミリクラ』

ゲームのタイプとしては「ダービースタリオン」に似ている。しかし、『ミリクラ』ならではのシステムが随所にあって、このゲーム独特の持ち味を作り上げている。ここでは、『ミリクラ』のゲームの流れを、出走までの順を追うことで紹介しよう。ただし、これらの内容は、どれか1つ欠けても一流馬を作り出すことは不可能になる。じっくりと吟味しよう。用語などがわからない人は、下に競馬用語の基礎知識を集めたので、ここを参考にしてね。

その他 ゲームを盛り上げるその他のこと



▶日本レコードの一覧画面。キミの馬は載るかな？



▶馬券の購入画面。1Rで最大750万円分買える。

このゲームには、さまざまな情報が見られる“機能”モードがあり、所有馬の距離別の勝利実績や重賞の獲得状況、レコードタイムの一覧などが参照できる。いい成績が納められたら、これらのデータを見て、ニンマリとするのが競馬ゲームの正しい遊び方だろう(笑)。

この他にも、馬券を買って所持金を増やしたりする楽しみ方もある。自分の馬から買って、大穴でもくれば、一気に経営が楽になるなど、メリットも大きい。しかし、所持金がすべてなくなると、破産となり、ゲームオーバーとなるので、所持金には十分注意するようにしよう。

競馬用語の基礎知識

●繁殖牝馬

仔馬を産むために、牧場で飼われている牝馬。一般的に、競走馬の中の牝馬はその大部分が繁殖牝馬となることができる。

●種牡馬

種付けをするために飼われている牡馬。最近は、種牡馬過剰のために優秀な血統の馬か、めざましい成績を上げた馬以外は種牡馬になれない。各世代で種牡馬になれるのは1%以下。現在最高額の種牡馬は、33億円のシンジケートが組まれたラムタラといわれる。

●インブリード

配合している2頭の先祖（4代前まで）に、同じ馬がいる場合の組み合わせをインブリードという。この場合、その共通の先祖の特徴（短距離が得意、気性が荒いなど）がその仔馬に出現しやすい。この組み合わせ以外は、アウトブリードと呼ばれる。

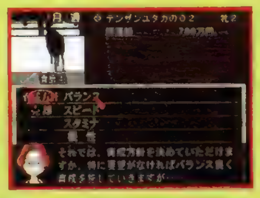
●ニックス

母方の血統と父方の血統が、よい相性の場合に、ニックスが入っているという風な表現をする。ただし、このニックスは、経験的にいわれるもので、明確な証明があるわけではない。そのために、一部のゲームなどでは、ニックスの組み合わせが違うことがよくある。

より細かく、よりわかりやすくなった調教と、各馬ごとに設定できる育成 育成&調教

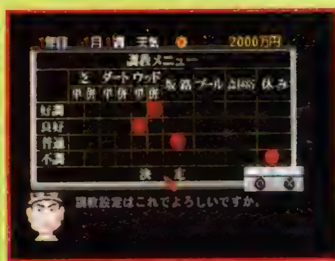
育成牧場での調教

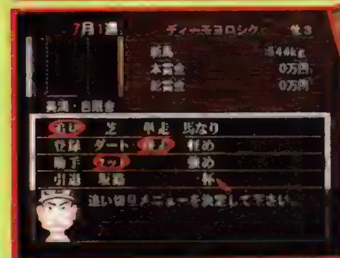
2歳馬のトレーニングが行われるのが、育成牧場だ。なんとここでは、育成の主眼をどこに置くのか？　というところを自分で決定できるのだ。「スピード重視」や「バランス重視」といった設定の中から、馬の特性に合ったものを選んで預けよう。これが最強馬への道だ。



馬が2歳になると、育成牧場に預けて競走馬としてのトレーニングを開始することになる。この育成牧場については、左で紹介しているので、ここでは、3歳になって、入厩してから行う調教について説明しよう。

▶調教助手の調教のやり方は細かく設定が可能。ただし、オーバーワークは故障の原因なので注意。





▲追い切りは、なるべく同じコースで行おう。そうしないとチェックしづらいぞ。

このゲームでは、基本的には、調教助手が調教を行うようになっているので、プレイヤーは、その調教助手に調教の指示を出す形となる。これにより、プレイヤーの負担は大幅に軽減されるはずだ。しかも、調教の指示もかなり細かく設定できるために、その馬をいい状態にすることがかなり簡単になっているのだ。それに、「どうしても馬の世話はすべて自分がしたい」という人もOKなのがこのゲームのすごいところ。左下で紹介している"追い切りの違う使い方"などを参照しながら自分なりのベストな調教パターンを編み出して、レースに臨もう。



ゲームシステムGuide





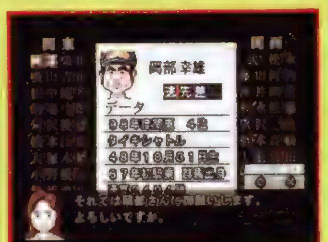




追い切りの違う使い方

毎週毎週、自分で追い切りをかけるとどうなるのか？この場合は、上でも触れたが自分で毎週調教をつけているのと同じ効果が得られるのだ。タイムも、前走分と今回分も見られるし、これは非常に効果的な調教といえる。期待の1頭は、能力の上積みをしっかりとチェックするためにも、手間暇をかけてこの方法で育てるようにしよう。それが最強馬の育て方だ。

もう1つの追い切りの効果が馬体重の調整。調教助手に任せっきりでは増えがちな馬体重を落とすために使うのはいい考えだ。



馬が十分に仕上がったら、あとは出走させるレースを選ぶだけ。ただし、このときにも血統の要素はつきまとってきて、「芝とダートのどちらが得意か？」「スタミナはあるのか？」などの要素を考えに入れて、出走させるレースを決定しなければならない。そして、レース直前には"追い切り"をかけて、馬の状態を最終チェックしよう。追い切り時には前走の追い切り時のデータも表示されるので、同じ追い切りをかければ、馬の状態の比較が可能だ。

出走登録を済ませたら、いよいよレースだ。まずはパドックで馬の状態を確認しよう。このときに強い馬を出走させれば、自分の馬の横断幕が見られるかも……。そしてその後に出馬表が現れる。ここでは、人気や予想が見られるうえに、レース中の作戦も決定できるのだ。



見やすくわかりやすい3Dのレースシーン 出走登録&レース

ペルソナ2 罪
INNOCENT SIN.

ついにベールを脱いだ、『女神異聞録ペルソナ』の続編。タイトルにある「罪」の意味するものは? 前作とのつながりは? いきなり謎だらけでお贈りする紹介第1弾だ!!

まずは5人の人物を紹介! あのキャラも登場!!

RPG	ペルソナ2 罪	夏予定 ▶アトラス ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

まずは今回公開された5人のキャラを紹介していこう。特に注目してほしいのは、前作にも登場したゆきのさんが20歳になっている点。つまり、前作から物語が続いているということだ。残念ながらマークらが登場するかどうかはわかっていないぞ。



▼周防達哉(すおうたつや)。今作の主人公で、七姉妹学園に通う18歳の青年。長身で美男子なうえに大人っぽい雰囲気から、一匹狼的ではあるが男女を問わず憧れの対象になっている。誰にも頼らず、普段は無関心を装っているが、困った人を見ると放っておけない性格である。



▲三科栄吉(みしなえいきち)。春日山男子高校(通称:カス校)2年の17歳。自らを「ミッシェル」と名乗り、バンドのヴォーカルとカス校番長を務める長身痩軀のナルシストだ。冗談が通じなかったり、乗せられると陶酔しやすいという欠点を持つ。



▲リサ・シルバーマン(通称:ギンコ)。七姉妹学園に通う17歳の高校2年生。美しいブロンドと蒼い瞳、そして抜群のスタイルの持ち主である見た目はアメリカ人だが中身は日本人で、1度心を許した相手は絶対に裏切らないし、疑ったりもしない。植物や動物に対しても、強い愛着を示すという優しい性格だ。



▶黛ゆきの(まゆずみゆきの)。前作からの継続キャラで、現在は行動力のある20歳の写真系専門学生だ。カメラマンを目指しているが、その才能があるのか迷い、不安に思っている。相変わらず、自分を更生させてくれた冴子先生に憧れているようだ。



◀天野舞耶(あまのまや)。高校生向け情報雑誌の記者をやっている23歳の女性。明るく快活で、健康的な色気を振りまく美女である。母性的な保護本能が豊かで、頼られると嫌とは言えない。人当たりがよく、自然と彼女の周りには人が集まってくる

5つの要素により進化した『ペルソナ』

今作の新しい要素は大きくわけて5つ。特に噂システムは、噂が複雑にストーリーと絡み合っていくものになるらしい。またシリーズの殻を破り、視点が変更された3Dダンジョンにも注目だ。



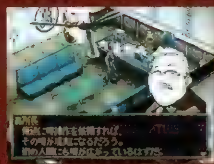


▲学校近辺の様子もよくわかるぞ。

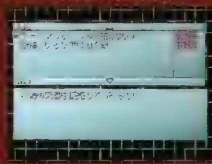
◀これが主人公たちが住む、珠間瑠市だ。

1 噂システム

街で広めた噂がストーリーだけでなく、マップの形状やアイテムの性質までも変化させてしまうらしい。メインテーマが「噂」になっているだけに、このシステムは、とても重要なものになるだろう。



▲噂を操作する店が登場するらしい。壁の文字は「葛」？



▲噂について調査を依頼することもできるのだろうか？

2 戦闘システム



▶全体的にポップになった感じ

前作を継承しつつよりシンプルに、そして自由度が高くなった戦闘システム。変更された点で最大の特徴は、ペルソナ複数体による合体魔法攻撃ができるということ。これによって、新たな魔法が登場することが予想される。また合体魔法発動時のグラフィックにも超期待だ。



▲これはペルソナ発動時。



▶新しい魔法も登場！

3 会話システム

戦闘時の悪魔との交渉も重要な要素だったが、今作では最大3人までが同時に会話に参加できる。会話もシナリオの進行によって変化するらしいぞ。



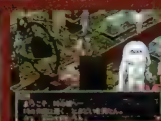


▲2人のキャラが掛け合いをしながら交渉を進める。

◀会話の選択肢も増え、バリエーションもアップ！



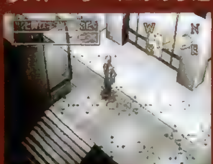
▶通常の会話によって物語も変化する



▲イベントや登場人物も多彩になるだろう。

4 3Dダンジョン

従来の「女神転生」シリーズ定番の3D視点が変更され、斜めふかんからの見下ろし視点になった。ダンジョン探索よりもシナリオに重点が置かれ、よりストーリーにのめり込めるようになったのだ！



▲視点が変更され、移動も楽になりそうだ。



▲人が壁に隠れる部分は、半透明処理が施される。

5 合体システム

今作では、悪魔からもらった「タロットカード」の組み合わせや枚数によって合体を行うことになったぞ。



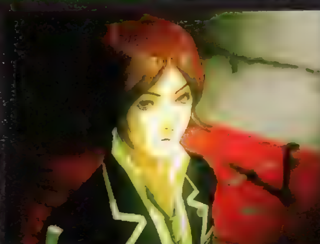
◀やはり合体といえばイゴールさんだ。

STORY

1999年、珠間瑠(すまる)市。主人公が通う七姉妹学園（通称：セブンス）は、かっこいい男子が多いと評判の男女共学の高校だ。この学校の生徒の間では、あるときから原因不明の奇病が発生していた。以前から街で「セブンスの校章は呪いの校章で、身につけていると容貌が破壊される」などの怪しい噂が広まっていた。しかし、噂は次々と現実化されてゆく……。ひょんなことから＜ペルソナ＞という別人格を召喚できるようになった主人公は、ギンコや栄吉らとともに、街に起こる事件を追うことになる。しかし、「ジョーカー様」の儀式（自分の携帯電話から自分あてに電話すると、ジョーカー様につながり、所在を訪ねると背後に現れるという噂）をしてから、ジョーカーから執拗に命を狙われるはめになってしまうのだった……。ジョーカーは、理想を叶えてくれると高校生を中心に噂されている謎の人物。なぜ主人公たちはジョーカーから命を狙われるのか？　なぜ噂が現実化していくのか？　すべてはまた学校から始まっていくのだった……!!









神秘的で妖しいムービーがゲームの雰囲気を盛り上げる！



VOL.89の謎の記事は『ペルソナ2 罪』のイベント告知だったのだ!!

Vol.89でイベントがあることだけを告げていた記事を覚えてるかな？

実はこの記事は、1月31日に六本木ヴェルファーレで行われた『ペルソナ2　罪』の発表会への参加を募集したものだったのだ。そこで明かされた事実とは、テーマ曲を、hitomi(avex trax所属)が歌うということ。さらに3月発売の「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」に「ペルソナ2　罪」の体験版が収録されるということだ。東京ゲームショウでも出展される予定なので、東京近郊の人は要チェックだぞ!!



◀岡田氏と金子氏の口から、次々と『ペルソナ2　罪』の情報が語られる。岡田氏はこのあと、生ライブで15年振りのドラムを披露してくれたぞ。



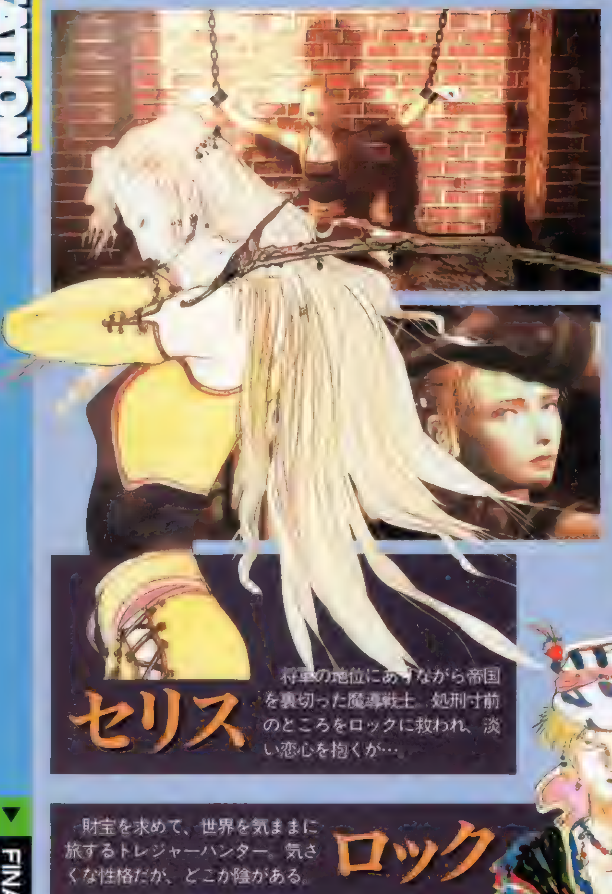
▶先行でコスパショップが制服のプロトタイプを発表。真ん中にいるのは、今作に登場する悪魔、アポロだ。



FINAL FANTASY™ COLLECTION

『FFⅣ』、『FFⅤ』、『FFⅥ』の3タイトルがセットで発売される『FFコレクション』。今回はPS初登場となる『Ⅵ』の超美麗ムービーと、クリア後のお楽しみ要素を公開!!

RPG	FINAL FANTASY COLLECTION ファイナルファンタジー コレクション	3/11	▶スクウェア ▶¥6,800 ▶MC(「Ⅳ」「Ⅵ」2ブロック、「Ⅴ」1ブロック)



セリス 将軍の地位にありながら帝国を裏切った魔導戦士。処刑寸前のところをロックに救われ、淡い恋心を抱くが…

ロック 財宝を求めて、世界を気ままに旅するトレジャーハンター。気さくな性格だが、どこか陰がある。

『FFⅥ』にゲームクリア

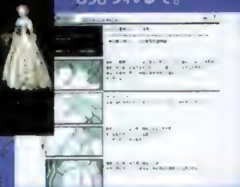
PS版「Ⅵ」には、オリジナルの「おまけ」モードが追加されている。開発段階の資料を見られるなど、さまざまなお楽しみが用意されているこのモード。中にはゲームをクリアしないと見られない特別なメニューもあり、内容は充実しているのだ。ここではおまけモードを構成する、豊富なメニューを紹介していこう。

1 FF開発室

ストーリーの名場面を飾る美しいCGムービーを、再上映できる「映画館」。そして、CGムービーで使用された、さまざまな画像が鑑賞できる「美術館」。この2つで構成される「FF開発室」は、PS版ならではのビジュアル面の魅力に、深く触れられるメニューだ。ゲーム中ではなめらかに流れるムービーを、静止画でじっくりと眺めたり、ムービーを流して物語の余韻にひたりきるなど、楽しみ方はプレイヤーのお好みしだい。



▲キャラクターのモデリング画像や――



▼ムービーの絵コンテも見られるぞ。





拡大して細部まで見られる

▲ムービーの静止画は拡大・縮小が可能。細部までチェックだ!



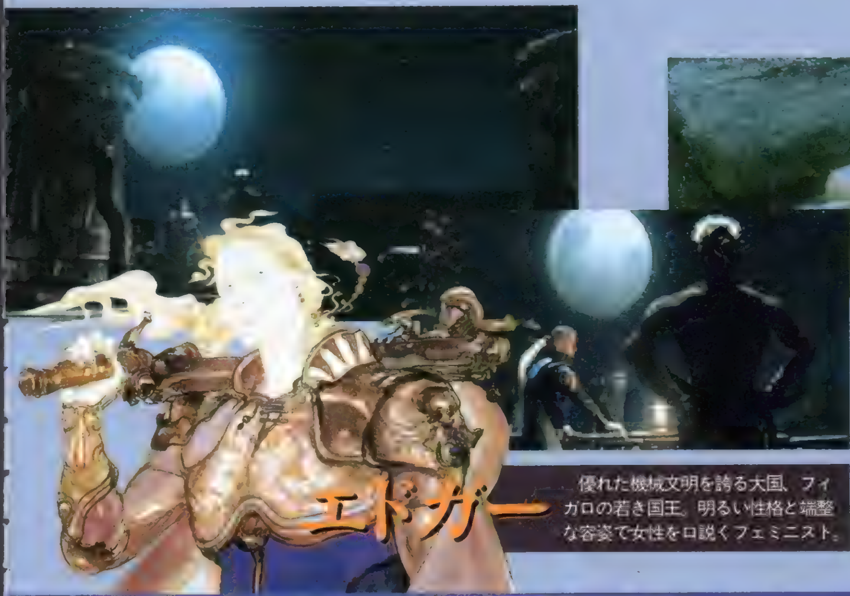
CGムービーで綴られる『FF』レジェンド

※「ファイナルファンタジー コレクション」はコンビニでは販売されません。また、コンビニ専売の「ファイナルファンタジーⅥ」は同日発売、価格は￥4,800です。



マッシュ

国を出奔し、モンク僧の道を行く熱血漢。エドガーの弟。



エドガー

優れた機械文明を誇る大国、フィガロの若き国王。明るい性格と端整な容姿で女性を口説くフェミニスト。

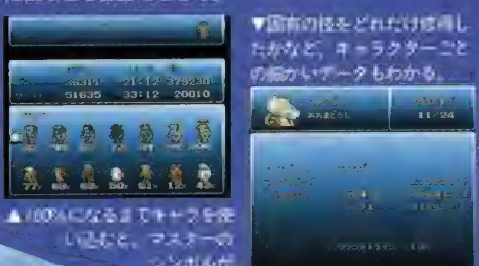
セッツァー

天駆ける娯楽飛空艇「ブラックジャック号」のオーナー。変わった性格。

後も楽しめるモードが追加

2 やりこみじいさん

「やりこみじいさん」は、ゲームを最後までクリアすると出現するメニュー。ここではゲームの総プレイ時間やフィールドを歩いた歩数、貯めたギルの金額といった基本的な要素に加えて、どれだけキャラクターを使い込んだかの度合いもチェックできる。各キャラクターが覚えた技なども確認できるぞ。

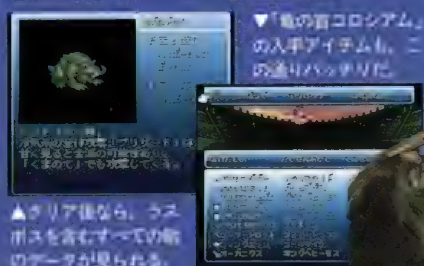


▼固有の技をどれだけ修得したかなど、キャラクターごとの細かいデータもわかる。

▲100%になるまでキャラを使い込むと、マスターのシンボルが。

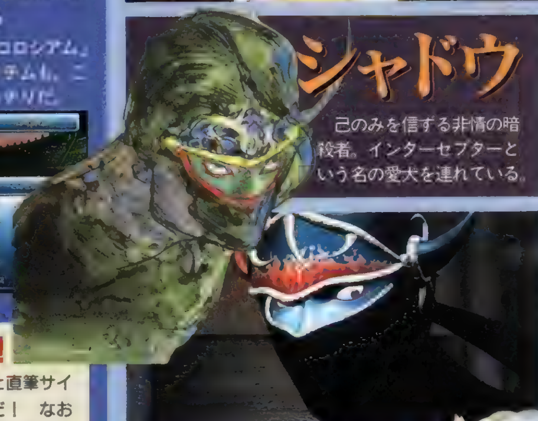
3 ヒミツの部屋

最初はモンスターのパラメータや特徴を調べられる「モンスター図鑑」だけだが、ゲームをクリアすると「竜の首コロシアム」、「幻獣図鑑」、「青魔法図鑑」の3つが追加される。竜の首コロシアムの入手アイテムデータまでを完全網羅した、まさに"秘密"のスペシャルメニューだ。



▼「竜の首コロシアム」の入手アイテムも、この通りバッチリだ。

▲クリア後なら、ラスボスを含むすべての敵のデータが見られる。



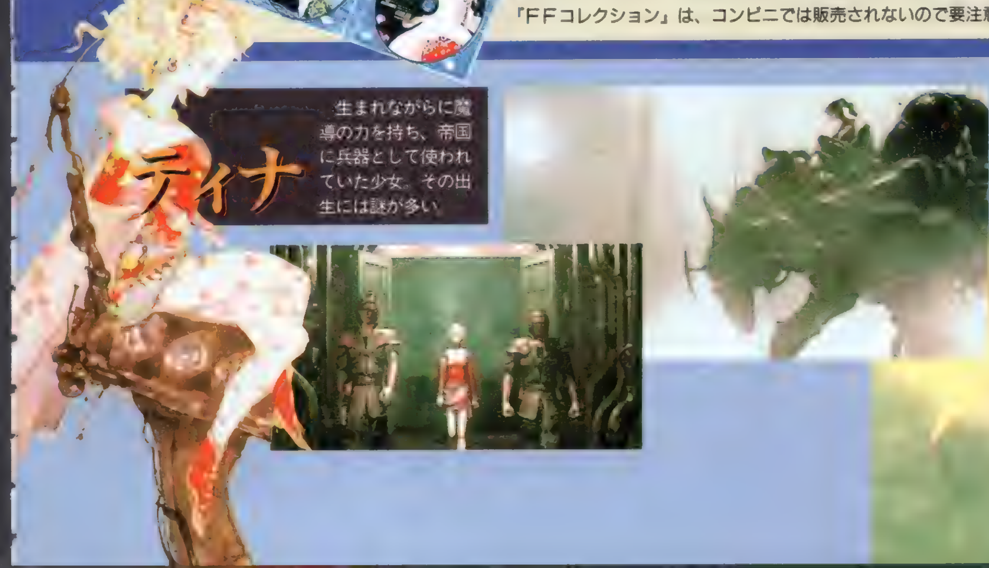
シャドウ

己のみを信ずる非情の暗殺者。インターセプターという名の愛犬を連れている。



『FFコレクション』特製豪華パッケージ公開!!

この「FFコレクション」は、天野喜孝氏のメッセージと直筆サインがプリントされた、4面デジパックに収められているのだ！　なお「FFコレクション」は、コンビニでは販売されないので要注意。



ティナ

生まれながらに魔導の力を持ち、帝国に兵器として使われていた少女。その出生には謎が多い。

ケフカ

帝国軍を率いて幻獣を捕獲する非道の魔導士。その言動は、狂気に満ちている。



立ち塞がる走り屋(モンスター)たちをブッちぎり 装備を整えて進む――



Racing Lagoon レーシングラグーン
HIGH SPEED DRIVING RPG

RCGとRPG、2つの異なるジャンルが融合した『レーシングラグーン』。新たに判明したベイラグーンレーシングのメンバー、バトルのコース、そしてお楽しみのチューンナップの情報をお届け！

RPG Racing Lagoon レーシングラグーン	春予定	▶スクウェア ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

最速の称号を求めて――



STORY 重厚でハイテンポのドラマチックなストーリーに急接近!!

主人公・赤碕のまわりでは、「速さ」に魅入られた男たちが繰り広げるレースバトルや事件が次々と起こる。重厚な人間ドラマと激しいバトルの連続に息着くヒマもない物語の始まりだ。



急展開

◀▼絡まれているのはチームの仲間なのか？ そして、この謎の女性は？



人間関係



バトルで勝負をつけようじゃねぇか!!

◀トラブルはすべて、バトルで解決！ これが走り屋のやり方だ！

チーム"ベイラグーンレーシング"の仲間

主人公たちが属する、チーム"ベイラグーンレーシング"。ここではメンバーでチームNo.2の難馬恭司と、唯一の女性、鈴木由佳の愛車を紹介。



▶主人公・赤碕との関係も気になるところだ。

紅一点! 鈴木由佳

チームのマスコット的な存在。メカニック志望だが、自らも愛車を操りバトルに参加する。夢を追う男たちのサポート役だ。



▶由佳の駆るマイクローGTがこれ

チームNo.2 難馬恭司

ベイラグーンレーシングのNo.2であり、重要な情報提供者。セーブポイントであるGSで働いている。







▶コレが恭司の愛車、セブン。見るからに速そうな車だ。

どんな条件でも負けられない バリエーション豊富な勝負のコース！

ライバルたちとの勝負は、ストリートマップ走行中どんなエリアでも、バトルを仕掛けた（仕掛けられた）時点で始まるのだ！　しかもバトルの場所によってコースはもちろん勝負のルールまでが変わることが判明！　今回紹介できるのは２コースのみだが、まだまだたくさんのバトルコースが用意されているようだ。

すべての道が戦場になるレースバトル!!

▼公道を疾走するマシン。平穏な道でさえ戦場と化してしまう。







▶複雑に入り組んだ中華街。その危険なコースこそが、走り屋の血を騒がせる！



▶走り屋といえば峠！　ドリフトを気持ちよく決めよう！

CHINA TOWN　直角カーブの連続するバトルコース

ストーリー中のある条件を満たし、チームのメンバーになって、初めて参加できるようになるのがこのバトルコースだ。細い路地を直角に曲がって走るこのコースは、スピード重視のセッティングよりも、加速がよく、よく曲がり、よく止まるセッティングがベスト。エンジンパワーよりも、ドライビングテクニックが勝負の分かれ目となるぞ。



▲美しい背景の中華街。道幅がとても狭く、直角カーブの連続で非常に難しい。何度も挑戦してコツをつかもう。

桜木町　スタートダッシュで勝負が決まるゼロヨンコース

400メートルの直線を走るのが、この「桜木町ゼロヨンコース」だ。マシンのセッティングも単純明快。とにかく、加速がよく、直線スピードの速いセッティングをしよう。単純なだけに、一瞬の気の迷いが勝敗を大きく左右するコースでもある。



▼アクセルを思いきり踏み込もう！

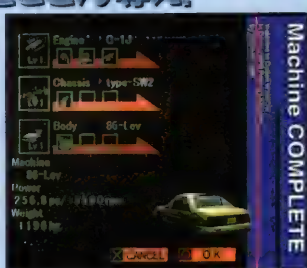


パーツを奪って愛車に取り付け チューンナップ

愛車のチューンナップは、レースバトルで勝利して相手のマシンからパーツを奪うことでできるようになるのだ。例えば排気量もサイズもまったく異なるマシンからボディを奪い、自分のマシンに取り付けるなんてこともできるぞ。エンジンやシャシーだけでなく、マフラーやウイングなどのボディパーツからカラーまで変更できるので、奪ったパーツはとにかく愛車に取り付けてみて自分好みのマシンを作り上げよう！

奪えるパーツはとことん奪え！

レースバトルに勝利すると右の写真のような「Get REWARDS」画面になる。ここではバトルで勝利した相手の車から好きなパーツを奪うことができる。もちろん、奪ったパーツは自分のマシンに取り付け、自分だけのマシンを作り出すことができるぞ。



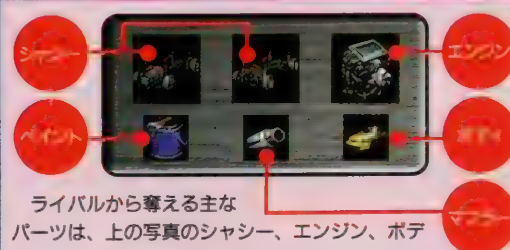


▲ゲーム中には、数百種類におよぶパーツが用意されている。

◀駆動方式を変えると、見た目がガラリと変わる。

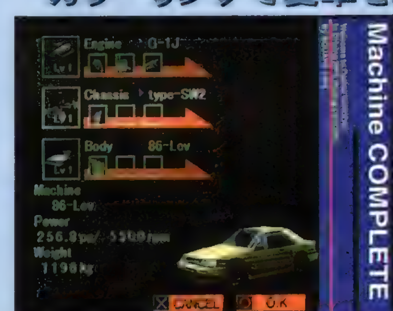
改造パーツをGet!!

写真はゲットできるパーツのほんの一部でしかないぞ。



ライバルから奪える主なパーツは、上の写真のシャシー、エンジン、ボディ、マフラー、ペイントといったものだ。ただし、これ以外にも、タイヤ類やホイール、サスペンション、軽量化パーツ、ターボキットなどもゲットすることができるぞ。

カラーリングで愛車をドレスアップ



奪ったパーツをストックしておけば、好きなときにセッティングすることができる。カラーリングもカンタンに変更することが可能なので、その日の気分によって違う色の車に乗ることも可能だ。





え？パーツがLevel upする？

レースバトルに勝ち続け、一定の条件を満たすことによって、エンジン、シャシー、ボディといったパーツがレベルアップしていくらしいのだが…？



◀パーツがレベルアップすると、パーツに変化が……。

速いだけでは物足りない!
駆け引きが決め手のRCGだ!!

『チョコボ』ファン、『FF』ファン、そしてRCGファン。み〜んなまとめて面倒見ちゃうRCGの最新情報!! ユニークなシステムに注目なのだ。



RCG	チョコボ レーシング 〜幻界へのロード〜	3/18（予）	▶スクウェア
			▶¥5,800（予）
		▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、2P対戦可	

『チョコボレーシング』で勝負のカギを握る 3大要素とは…?

1 アビリティ
レースを熱くする特殊能力



◀[illegible]

各キャラがそれぞれに持つことができる能力。レースを有利に運んだり、レース中の攻防を熱くさせるものが中心で、コース特性や相手の能力を見きわめ、それにあったアビリティを選択することが重要だ。このアビリティ選択によって、戦略的なおもしろさも味わえるぞ。

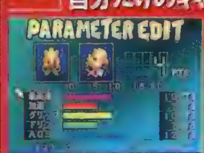
2 魔石
おなじみの魔法で攻撃だ!

コース上に浮いているアイテムを取ると、その魔石に備わった魔法を使用することができる。『FF』シリーズでおなじみのサンダーやアルテマなどの魔法で攻撃できるのだ。



▲魔石には、取ってみるまで、何の魔法が使えるのかわからないものも。

3 パラメータエディット
自分だけのキャラを育成!



◀好きなパラメータに振り分けよう。

ストーリーモードを進めていくと、好きなキャラの能力を自由にエディットできるようになる。それまでに獲得したエディットポイントを各パラメータに振り分けることで、自分好みのキャラが作れるぞ。



▲ムービーシーンからのワンカット。ウイニングランかな?

今回は「アビリティ」に大注目なのだ。

「チョコボレーシング」は、ただカワイイだけのRCGじゃない。魔石でライバルを妨害したり、パラメータエディットでキャラを育成したりと、戦略性あふれる駆け引きが大きな魅力なのだ。

今回の記事では、キャラクターが個々に持つことができる特殊能力「アビリティ」を徹底追求!! 『FF』シリーズでおなじみのこの能力を使いこなせればRCGが苦手な人でも大丈夫。コースに合わせてアビリティを選んで、ライバルたちに差をつけちゃおう!



シドの口から明かされる【アビリティ】の秘密!

ある日、シドはチョコボの速さの秘密を語ります。それは、「ダッシュ」というアビリティを持っているからだと。そうです、チョコボの速さは、足のリングに付けられた「青い石」によってもたらされたものだったのです。こうして、チョコボはこの“青い石”の秘密を探る旅に出ます。秘密を解くカギ“幻界”を目指して…。





◀シドから、自分の速さの秘密について聞かされるチョコボ。

◀チョコボのアビリティ「ダッシュ」の能力は、この青い石の力によって引き出される。

▶この世界にはいくつかの青い石が存在し、その能力を誇る者がいるようです。





▲ストーリーを進めていく中で、青い石を持つキャラクターが次々に登場してきます。

アビリティを制する者がレースを制す…かもしれない!?

コース特性に合ったアビリティや、ライバルと戦うためのアビリティ…。レースに勝つためには、キャラの速さやプレイヤーのテクニックだけじゃなく、どんなアビリティを選択するかという戦略性も重要だ。そこで、このページでは8種類のアビリティを詳しく紹介。アビリティを制する者が、勝利へと近づくのだ。

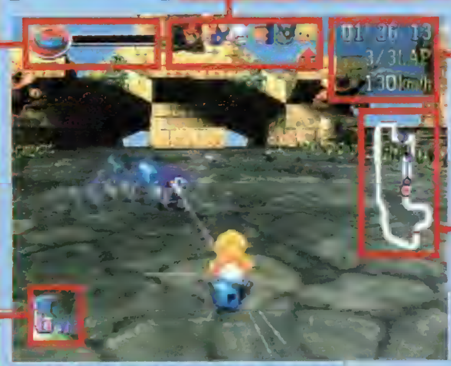


◀アビリティの選択画面。選べるのは1つだけなので、相手の持つアビリティやコースを把握して選択しよう。

画面の見方

アビリティゲージ
このゲージは時間経過にあわせてたまっていき、ゲージがフルになれば、そのキャラが持つアビリティの能力を発動することができる。レースでは、アビリティを使うタイミングが重要になってくるぞ。

キャラクター表示
そのレースに参加しているキャラクターを表示し、1番左側のキャラがトップ。攻撃をしたり受けたりすると、顔の表示が変化するのだ。



レースデータ
上からタイム、周回数、速度を表示している。当たり前だけど、タコメーターはなし。

コースマップ
コースの全体図には、もちろん各キャラの位置も表示される。敵との距離もチェックだ。

順位
見たまんま。自分が走っているポジションを表示。常に、1位を目指して走ることに。

シンプルなレース画面で、特に要チェックなのは、キャラクターの顔が表示された部分。攻撃時やダメージを受けたときには顔が上下に動くので、自分の後ろの敵が攻撃をしかけてきたかどうかがわかるのだ。マメにチェックして攻撃に備えよう。

ダッシュ　瞬発力でトップを狙え!

瞬時にスピードアップして、一気にトップを狙える「ダッシュ」。ある程度長い直線で使わないと効果がないし、ダッシュ中は操作がシビアになるけど、ドビューンとトップに躍り出るのは快感!!


▼ダッシュの威力は直線で発揮される。コーナーを立ち上がったらGO!


ブッちぎりでゴォ〜〜!
▲圧倒的スピードでブッちぎり! 一気にトップへ!!

バリア　どんな攻撃もへっちゃらだ!

魔石やほかのアビリティによる攻撃から、自分の身を守る「バリア」。このアビリティは、フルゲージになると自動的に発動するので、使うタイミングを考える必要がなくレースに集中できるぞ。どうせなら超強力な攻撃を防ぎたい?



▶どんな攻撃もバッチリ無効化。防御型アビリティの決定版!!


▲バリアの光がチョコボを覆ってまさに無敵状態。　▲たとえ、強力なファイガが襲ってきても…。　▲無傷のチョコボ。ありがとう、バリア。

突進　ジャマな相手をフッとばす!

急激に加速し、その勢いでライバルをはじき飛ばす攻撃的アビリティ。魔石は真後ろから接触すると奪うことができるが、「突進」を使えば、反撃を受けることなくラクラク魔石ゲットも可能なのだ。


▶重量級のライバルに対しても、突進でガツンとね。

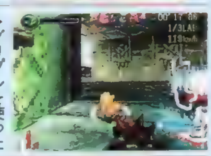
はばたき　どんな地形もOK!

空を飛ぶことによって、路面の影響を受けず、地上を走るライバルとの接触(たとえば「突進」)も回避できる。草地をショートカットしてもスピードが落ちないなど、メリットの多いアビリティだ。


▶通常では取れない高い位置にある魔石も取れるぞ。

グリプル　グリップ力がアップ!

マシンのグリップ力が向上し、タイトなコーナーワークが可能になる。ノーマル時よりもステアリングの反応が良く、立ち上がりの加速の良さもアップ。急なコーナーの多いステージで使いたい!


▶グリプルを使ったら、グリップ走行の鬼になろう。

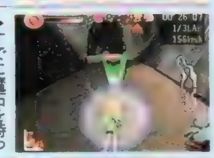
ぶんどる　敵の魔石をいただき!

ほかのキャラクターが持っている魔石を横取りすることができるアビリティ。この「ぶんどる」を発動させると、シーフが登場し、前方を走っているキャラから、魔石を奪ってくるのだ。


▶シーフの動きに注目。といっても写真じゃわからない?

魔石アップ　魔石のレベルを即アップ!

持っている魔石のレベルを1段階上げることができるアビリティ。アビリティゲージがフルになった状態で魔石を取ると、自動的に発動するので、魔石を取るタイミングが重要になってくるぞ。


▶すでに魔石を持っていれば、フルゲージでレベルアップ!!

魔石あずかり　やられてもタダでは起きない!

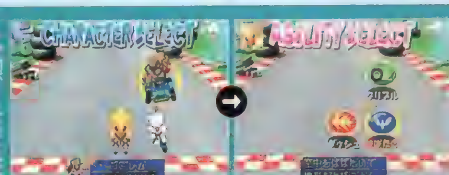
アビリティゲージがフルのときに、魔石による攻撃を受けると、その受けた攻撃と同じレベルの魔石が手に入る。たとえば「サンダガ」を食らったら「サンダガ」の魔石が入手できるというわけ。


▶フルゲージのときに、攻撃を受ければラッキー!!

CHECK!! 仲間が増えると使えるアビリティも増えていくぞ!

ストーリーモードで物語を進めて仲間が増えていくと、その仲間を使って戦うことはもちろん、そのキャラが持っていたアビリティも選ぶことができる。最初は「ダッシュ」しか持っていないチョコボも、仲間が持っているさまざまなアビリティを使って、爆走することができるようになるのだ。

▲仲間が3人に増えれば、持てるアビリティも3つに増える。



ビッグニュース!! 3つの新システ

ウンジャマ・ラミー



ラミー
普段はモジモジだけど、ギターを持てばスイッチオン！　炎のギタリストに大変身！

Who'that Girl
ウラミー
地獄で活躍するフリーのスタジオミュージシャン。被害妄想気味で、遅刻の常習犯。

発売日も決定し、ますます期待が高まるリズム・アクション第2弾『ウンジャマ・ラミー』！　今回は楽しさを倍増させる3つの新システムを中心に、その魅力に迫りまくるぞ!!

ETC	ウンジャマ・ラミー	3/18	▶SCEI ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

SYSTEM 新システム　こんなに楽しい! リズム・アクション!!

前作は文字通り「リズムにあわせて指定のボタンを押すだけ」だったリズム・アクションだが、『ウンジャマ・ラミー』では3つの新モードが加わっている。2人で遊べるようになった協力、対戦プレイに、もっと手軽に遊べるようになったイージーモード。いずれもゲームの楽しさを倍増させてくれる、完成度の高いものばかりだ。期待しててていいよ。

NEW SYSTEM❶ Jam! Jam! Jam!
どちらかがうまくできればOK

1曲のフレーズを、2人のプレイヤーで分けてプレイする協力プレイ。どちらか一方がうまくプレイできればOK（両方のプレイヤーの合計得点で評価が決まる）なので、自信のないプレイヤーでも、ケイティみたいなノリノリのパートナーを見つければ最後までプレイできるぞ。



協力プレイ

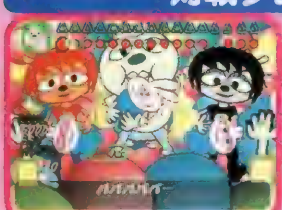


▲2P側のキャラクターはウラミーになる。その不気味な風貌に、謎は深まる？

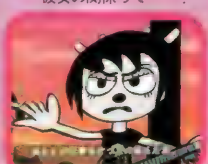
NEW SYSTEM❸ Guitar Battle
持ち点の削りあい! どちらがクール?

『ウンジャマ』最大の新システム、対戦プレイ。協力プレイ同様1曲のフレーズを2人で分けてプレイするのだが、こちらはフレーズ毎の得点差が、自分にプラス、相手はマイナスして、持ち点(最初は300点)を削りあうのだ。魂を削ってバトル!!

対戦プレイ



▲シンプルなルールだけに人(ヒツジ!?)として負けられない！



▼ここでも2P側にはウラミーが登場。ラミーと彼女の関係って……？

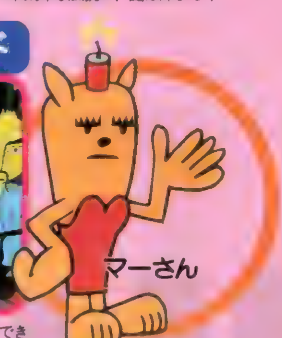
NEW SYSTEM❷ Take it easy
ただ1つのボタンを押すのだ

コントローラのボタンが覚えられない、ボタンの押し分けについていけないという人には、これ、イージーモードだ。リズムにあわせて、どれでもいいから1つのボタンを押せばOK！　マーさんの正確無比なドラムのように、きっちりリズムを刻もう。最低限のリズム感さえあれば、3歳児でもプレイできるかも!?

イージーモード



▲ただし、このモードではセーブはできないし、最終ステージも見られないのだ。





ムと3つのステージ、3人の先生を大公開

STAGE ステージ①〜③ 新キャラクターと新ステージでますます楽しいリズム・アクション!

パラッパタウンに住む3人の女の子が結成したガールズバンド〝ミルクカン〟が繰り広げる青春ストーリー(そうなのか?)という設定は前回紹介した通り。今回は具体的にステージ①〜③を紹介しよう。なつかしいあの人も登場するぞ! ……と、その前に、リズム・アクションの基本システムを復習しておこう。覚えておるじゃろう?

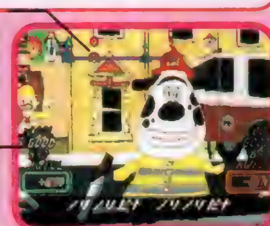
画面の見方は?

お手本リズム

押すボタンの種類(✚キーは、上級テクニックで使用する)とテンポが表示される。まず先生が手本を示してくれるので、それをなぞってプレイしよう。

コンディション

プレイに対する評価が表示される。評価は最低のAWFULから、最高のCOOLまで、4段階。イカしたアレンジがないと、COOLの評価はもらえないのだ。



スコア

こちらは、プレイの評価を得点で表示している。前作ではあまり意味のなかった得点だが、今回は協力、対戦プレイで重要なポイントとなるので、要注意。

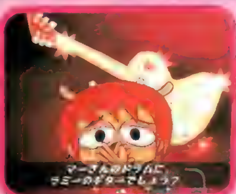
オープニング

今日は記念すべきミルクカンの初ライブ!

「JETBABY2」を観て、最後の打ちあわせを済ませたラミー。ところが、自宅に帰った途端、急に睡魔に襲われてしまい、目覚めたのはライブ15分前!

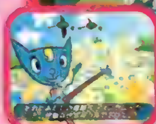


▶どこかで見たことあるお店だよね?



▶ギターを持つまでは、ホントにモジモジなんだ。



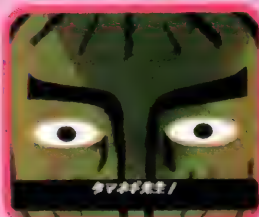


◀左の3人がミルクカンのメンバー。前作に登場しているのは、ケイティだけだ。

ステージ❶

芽が伸びてます……先生

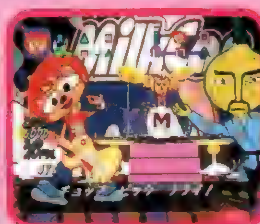
ステージ①の先生は、あのタマネギ先生だ! でも、芽は伸びちゃってるし、なんだか落ちぶれた雰囲気が漂ってる……。歯切れのいいアジアンラップは健在なんだけどね。



▲眼光鋭く、CHOP CHOP MASTER ONION、タマネギ先生登場!



▲そりゃ覚えてますとも、先生! 道場での修行がなつかしいよね。



▲このステージ①は練習ステージなので、1P専用なのだ。

Teacher タマネギ先生



▲タマネギ先生の落ちぶれた姿。先生に、一体何が起こったのか?

ステージ❷

ピザ屋の火事はチーズの匂い

ステージ①を突破して、ライブ会場(CHOP CHOP MASTER ARENA)に急ぐラミー。ところが、どこからか漂うこんがりチーズのいい匂い。ピザ屋が火事だ! でも、ライブ……。



▲先を急ぐラミーにとっては、大迷惑。こうなったら……。

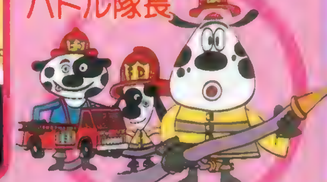


▲消防車のホースを「ココロのギター」にして、消火開始!



▲ココロのギターさえあれば、いつでもどこでもライブ本番!

Teacher パドル隊長



▲パドル隊長率いる、ダルメシアンの消防隊。とぼけた感じが◎。

ステージ❸

できちゃったみたい…えっ!?

消火に協力したラミーは、お腹いっぱいお礼のピザを食べまくる。おかげでダッシュできずに妊婦とまちがえられて、病院に連れていかれてしまう。あの、ライブは……。



▲ピラー婦長の誤解はすぐに解けるのだが……。



▲逆に婦長の手伝いをさせられることになってしまう。



▲でも大丈夫、ココロのギター(赤ちゃんなのだ)があれば!

Teacher ピラー婦長



▲産婦人科一筋50年の大ベテラン、ピラー婦長(イモ虫)と乳児たち。



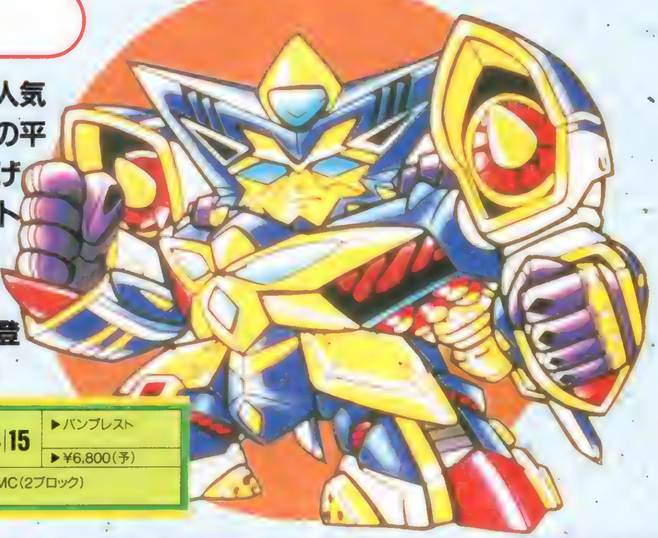


シリーズ最大の戦いに、ついに終止符が打たれる!!

スーパーロボット大戦F

完結編

新旧のTVアニメで活躍した人気ロボットたちが集結し、地球の平和をかけた熱い戦いを繰り広げるS・RPG『スーパーロボット大戦』シリーズ。その集大成というべき最新作『F』の完結編が、いよいよPSに登場!その魅力に急速接近だ!!



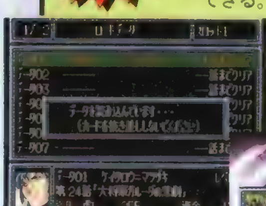
S・RPG	スーパーロボット大戦F 完結編	4/15	▶バンプレスト
			▶¥6,800(予)
		▶MC(2ブロック)	

『スパロボ』ファン感涙の要素を満載!『完結編』の魅力をチェック

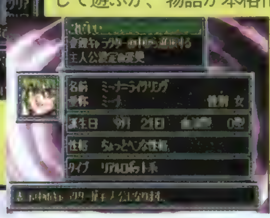
最大のボリュームを誇る壮大なシナリオ、最多の登場ロボット数、一段と洗練されたゲームシステムなど、あらゆる面でシリーズ最高の作品となっている『スーパーロボット大戦F』。ストーリーがついにクライマックスを迎える「完結編」では、そんな魅力の数々がさらにパワーアップ!! シリーズの最後を飾るにふさわしい、ファン感涙の内容なのだ。今回は、前作を上回る「完結編」の魅力を、5つのポイントから徹底チェックしていくぞ!!

「完結編」の魅力1 『F』のクリアデータをコンバート可能! もちろん『完結編』からのプレイもOKだ!!

「完結編」は、「F」のクリアデータを引き継いでプレイできる。前作で愛着を持って育てたユニットとキャラを、そのまま新たな戦いに持ち越せるぞ。「F」をプレイしていない人も、サンプルデータを使って本作から遊び始めることが可能! 最初から通して遊ぶか、物語が本格化する「完結編」だけを楽しむか、好みのプレイスタイルを選べるのだ。



▲前作のクリアデータをコンバート。ファンなら当たり前?



◀「完結編」から始める場合、まず主人公の設定をすることに。

「完結編」の魅力2 新顔ロボットが続々参戦! まさにシリーズ最高の夢の共演だ!!

登場作品にエントリーされながらも、前作では出てこなかったロボットが「完結編」ではいよいよ参戦! ゲーム史上でも類を見ない奇跡の共演が、シリーズ最大の戦いを熱く、華やかに演出する!!



『完結編』から遊ぶプレイヤーのために…『スーパーロボット大戦F』のシステムを再確認!!

過去のシリーズ作品のシステムをベースにしつつ、細かい部分で改良が加えられている「F」のゲームシステム。『完結編』でも、前作のシステムがそのまま採用されている。ここでは『完結編』から始めるプレイヤーのために、『スパロボ』シリーズの基本も踏まえつつ、特徴的なシステムを解説していくぞ。

『F』SYSTEM CHECK 1 ユニット、武器の改造

シナリオの合間に入るインターミッションでは、資金を使ってユニットの性能と武器を改造(強化)できる。すでにシリーズの基本であるこのシステム。登場ユニットがシリーズ最多の『完結編』では、強化するユニットの選出がより重要になるぞ。



▲限りある資金をどのユニットにつぎ込むか。それに悩むのも本作の楽しみだ。

『F』SYSTEM CHECK 3 精神コマンド

精神コマンドとは、パイロットの精神ポイントを使って、さまざまな効果を発生させる特殊能力。一般的なＲＰＧでいうところの魔法と考えるとわかりやすい。「F」で追加された「努力」などの新コマンドは、もちろん『完結編』でも健在だ。



▲「挑発」や「脱力」など、間接的に戦闘を有利にするコマンドも今回は重要。

『F』SYSTEM CHECK 2 パイロットの乗り換え

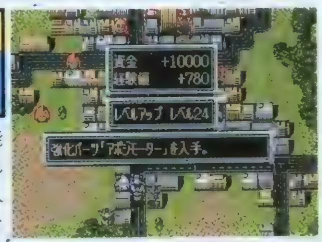
ガンダム系、マジンガー系など、一部のシリーズのパイロットは、同系列のユニット間で自由に乗り換えができる。ユニットとパイロットの相性を考慮した乗り換えで戦闘を有利にできるのはもちろん、好みで型破りな乗り換えをする楽しみもあるのだ。



▲マジンガーZで戦う弓さやか。こんなこともできちゃうぞ。

『F』SYSTEM CHECK 4 強化パーツの入手

ユニットに装備させて、さまざまな性能を引き上げる「強化パーツ」。「F」ではこれが、特定の敵ユニットを倒すことで手に入るようになった。『完結編』でもそのシステムは変わっていない。ちなみに、同じ強化パーツは９個までしか手に入らない。



▲強化パーツをさがして、マップをあちこち移動する面倒さはなくなった。

『完結編』の魅力3 多彩に分岐するマルチストーリー!

前作でもリアル系、スーパー系でストーリーが分岐したが、『完結編』ではさらに、重要なシナリオでの行動や、ゲーム中の選択によっても物語が枝分かれする。その結果、進むルートやエンディングが変化するぞ。すべてのストーリー展開とエンディングを見るまで、何度でも楽しめるのだ!!



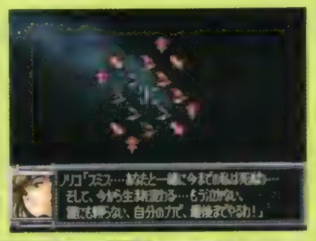
◀特定のキャラクターを仲間にするか、しないかでストーリーが変わることも……。



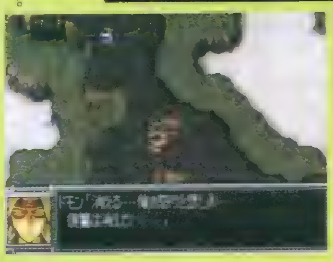
▶進むルートで、仲間にできるユニットが違ってくる。

『完結編』の魅力4 DVE[illegible]のボリュームはさらにアップ!

会話シーンのセリフに音声をつけることで、ストーリーをより味わい深く演出する「DVE(ドラマティック・ボイス・イベント)」。前作でもさまざまな場面で採用されていたこのシステムが、『完結編』ではさらにボリュームアップ！　劇的なシーンをばっちり盛り上げてくれるぞ。原作の名セリフを再現するDVEの、熱い演出に期待だ！



▶ガンバスターのメインパイロット、タカヤノリコが戦いを決意する場面。原作のファンには、なじみ深いシーンだ。



◀ストーリーが最高に盛り上がる場面でのＤＶＥの演出には、思わず胸が熱くなる。

『完結編』の魅力5 迫力のムービーがストーリーを盛り上げる!

ロボットの初登場シーンなど、ストーリーの山場に挿入されるムービーも『完結編』には豊富に盛り込まれている。原作の映像を再現したものから、ハイクオリティなCGで作成されたオリジナルのものまで、その種類も多種多様だ。とくにCG技術を駆使したオリジナルのムービーは必見だぞ。



◀ガンバスターの発進シーン。ファンには懐かしい原作の映像が流れる。



▶高度なCG技術が冴えわたる、マジンカイザーの出撃シーン。

19世紀末のヨーロッパを舞台に吸血鬼の戦いが始まる…

ヴァンピール 吸血鬼伝説

ヴァンパイア同士の静かなる戦いを描いたゴシックホラーSLG『ヴァンピール』の魅力を一挙公開！　独特の世界観や登場キャラクターの紹介だけでなく、気になるそのゲームシステムについても解説していくので、ゲームの発売前にしっかりと理解しておこう!!

SLG	ヴァンピール 吸血鬼伝説	3月(予) ▶アートディンク ▶¥5,800(予) ▶MC(2ブロック)、PS(15ブロック)

吸血鬼(クリストファ)対吸血鬼(デュラン)の血で血を洗う抗争の物語

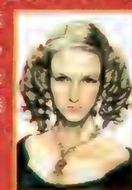
吸血鬼をテーマに、今までにない斬新な切り口を持ったSLG『ヴァンピール』。プレイヤーは吸血鬼クリストファとなって、邪悪なヴァンパイアのデュランを倒すことが目的だ。昼と夜、2つの顔を使い分け住人たちと接し、人々を自分の配下にして勢力を増やし、打倒デュランを目指そう！



▲壮絶な戦いの末に再びデュランを封印することができるのか、クリストファの運命やいかに！

STORY

最愛の妻を人間に殺されたため狂気に満ち、あらゆる生き物を滅ぼそうとしたヴァンパイア・デュラン…。一度は封印された彼が、今まさに復活せんとしている。しかし、永き年月の中で力を失いつつあるヴァンパイア一族には、それに対抗できうる者はクリストファ以外にいなかった。そして、異形の吸血鬼同士による血で血を洗う抗争は、やがてヨーロッパ中を巻き込んでいくのであった…。



▶デュランの妻、ロウィーナ。彼女の死が、彼を狂気に走らせてしまった。



一族の使命をになう心優しきクリストファ

由緒正しき吸血鬼一族の血を受け継ぎ、たぐいまれなる能力を持つ若く美しいヴァンパイア。一門の指導者ラガシュにデュラン討伐を命じられ、デュランを追いヨーロッパ中を旅することとなる。

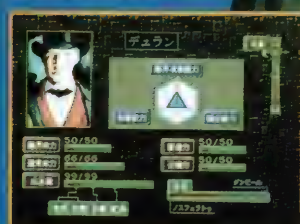
対決

吸血鬼を阻む人間

生きとし生ける者すべてを憎むデュラン

吸血鬼一族の中で、もっとも強大な能力を持つヴァンパイア。かつては優しい心を持った者だったが、人間たちの陰謀により愛する妻を殺されてからは、生きとし生けるものを憎み、滅ぼそうとする邪悪なヴァンパイアと化してしまった。一族の手により一度は封印されるが、150年の後、再び眠りから目覚めようとしている。



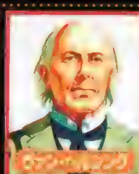


▲運命に導かれ、2人のヴァンパイアの戦いが今始まろうとしている。

吸血鬼の天敵"ヴァンパイアハンター"たち

クリストファの敵となるのはデュランだけではない。住民をヴァンパイアから守ろうとする、ヴァンパイアハンターの5人の男たちも敵として現れるのだ。彼らはヴァンパイア撲滅のために情報を収集したり、町に吸血予防アイテムを設置している。戦って撃退することが非常に難しい相手だ。

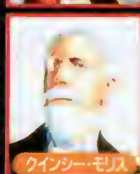








ヴァンパイアハンターたちは、「にんにく設置」「変身暴き」「聖杭による攻撃」など、それぞれが異なる特殊能力を持っている。



住人たちを次々に吸血！ 仲間を増やして勢力を広げよう

宿敵デュランは人間を吸血し、自分の下僕「ダンピール」を次々に増やしていく。これにクリストファ1人で対抗することは難しく、クリストファも住民を吸血することで、配下「ノスフェラトゥ」を増やすことが必要となってくる。昼間は人間を装って住人たちを物色し、夜中にはこれと決めた人物の家へと侵入、吸血をおこなう。こうして増やした配下に指令を与えることで、夜の街で敵勢力と戦わせることができるのだ。戦闘は味方と敵が隣接した場合に始まるオートバトルで、敵にやられて体力がなくなると、その夜の戦闘には参加できなくなってしまうぞ。

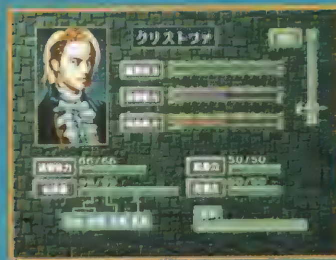




◀ノスフェラトゥになりやすいのはモラルの高い人物。◀命令は使い魔を召喚して伝えさせることもできる。

Point 1 各マップのクリア条件

デュランとの戦いの場は、ヨーロッパの田舎町に始まり最終ステージのロンドンまでの3マップ。各ステージはクリストファが住人をノスフェラトゥ化させたときなどに上昇する「臨界体力」を一定量集めるとクリアとなる。この「臨界体力」は、配下のノスフェラトゥが戦闘で敵から奪うことでも集められる。配下を増やして効率よく「臨界体力」を集めよう。



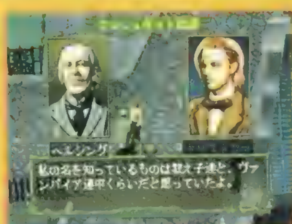
▲逆にデュランに臨界体力を一定量集められると、ゲームオーバーとなってしまう。

昼の仕事は住人と話し、情報を集めることだ



昼間の行動で重要となるのは、住民たちと親しくなることだ。親しくなった人物は、吸血した際に配下にしやすくなる。また、親しくなるためには会話をするだけでOK。気に入った人物がいたら、仕事先や家を訪れて積極的に会話しておこう。







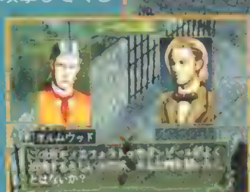
▲最初はクリストファに対して警戒心を抱く住民も、仕事場や家に何度も通っていると…。
▶このように心を開いてくれた。こうなればこっちのものだ。

▲昼間は人間の姿に化けて行動しているので、ヴァンパイアハンターにも気付かれることはないぞ。

Point 2 ヴァンパイアハンターに出会ったら？

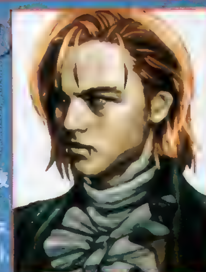
町中に吸血予防アイテムを設置するなどしてデュラン、クリストファの区別なく吸血鬼を攻撃してくるヴァンパイアハンター。昼間彼らに出会いヴァンパイアについての情報を聞かれたら、デュランの不利になるような情報を教えたり、自分の家から遠ざけるように誘導だ。

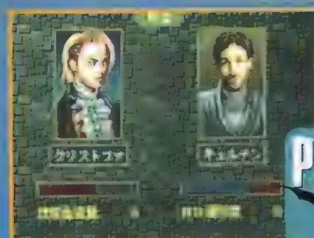




◀▲昼は正体がバレることはないが、夜は確実に戦闘になるぞ。

夜はいよいよ吸血の時間 どんどん仲間を増やそう





◀自分の血液を送り込み、少しずつノスフェラトゥ化していこう。

夜はヴァンパイアが本領を発揮する吸血の時間だ。住民の家に侵入し、吸血をして忠実な配下にしてしまおう。ただし、一度や二度吸血しただけではその人間を支配することはできない。手間がかかるので無差別に吸血するのではなく、高い能力を持つ人間を計画的に吸血しよう。そのためには昼間に優秀な人間を物色しておく必要があるぞ。

Point 3 変身能力を活用しよう

クリストファは「オオカミ」「コウモリ」「ミスト」への変身能力を持っている。状況を見て有利な姿へと変身しよう。





◀変身の際には「変身力」を消費してしまう。

Point 4 打倒デュラン！ 作戦を練って戦闘に勝て！

戦闘は基本的にオートバトル。敵の出没する付近の住民をノスフェラトゥ化しておいたり、優秀な人材だけで少数精鋭の部隊を作ったりなど、戦略を立てることも重要。頭を使わないと戦闘には勝てないぞ。



コナミが贈る衝撃のホラーAVG! そのストーリーに迫る

SILENT HILL サイレントヒル

[illegible]AVG『サイレントヒル』[illegible]をダイジェスト[illegible]。[illegible]!?

AVG サイレント ヒル	3/4	▶コナミ ▶¥5,800
		▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

休暇を過ごすために訪れたサイレントヒル 恐怖の物語の幕がいま開かれる

本作の主人公はハリー・メイソン。職業は作家で、現在32歳だ。彼が娘のシェリルとサイレントヒルを訪れるところから物語は始まる。夜更けの道を車で走るハリー。町の近くを通りかかったとき、突然人影が車の前に飛び出してきたのだった! 回避しようとした彼は、車ごと誤って崖から転落。その際、彼の娘の行方もわからなくなってしまう。



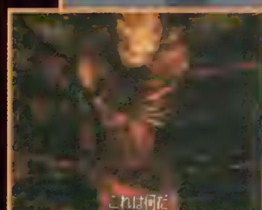
▶突然目の前に人影がっ! このあと車はサイレントヒルのある崖下へ!!

1 娘シェリルを求めて霧の町へ

崖から落下し意識を失っていたハリーだが、しばらくして目を覚ます。そして、シェリルの姿がないことに気付くのだった。彼女の姿を求め、車から外に出るが、そこは、人っ子1人いない、深い霧と静寂に包まれた町…。ハリーは、異様な気配にとまどいながら、シェリルの探索を開始する。しばらくすると、シェリルとおぼしき人影を発見。そのあとを追い、路地裏へ入っていく。そこで無残な死体を発見したのち、異形の化け物の襲撃を受けてしまう。



▶ハリーを導くように走り去る少女。



◀暗がりを進むハリー。目の前に死体が。



▲モンスターが出現。対抗する手段がないまま、ハリーは意識を失う。

2 カフェでの出会い、そして探索へ向かう

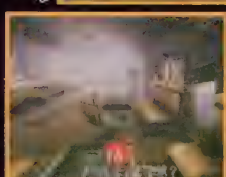
ハリーはカフェで意識を取り戻す。その目の前には、警官の制服に身を包んだ1人の女性が! 彼女は、隣町の警察官シビル。彼女はハリーに護身用の銃を渡し、応援を呼ぶために外に出て行く。その後、カフェから出ようとすると、突然モンスターが襲ってくる!!



▲音信不通のサイレントヒルの様子を見に来たシビル。



▶町の地図やナイフなど、アイテムを入手。



◀カフェを出ようとすると、突然ラジオが…。



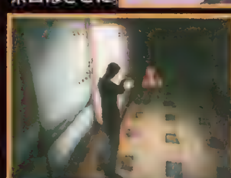
◀ガラスを突き破り現れるモンスター。手に入れた武器で応戦しろ。

3 モンスターに支配された学校

どうにかモンスターを倒したハリーは、いよいよ町へと乗り出す。カフェで入手した地図を頼りに、モンスターに襲われた路地裏へ。しかし今度は、死体などはなく、画用紙に「学校へ」というメッセージが残されているだけであった。しかし、学校への道は土砂崩れのためすべて閉ざされている。どうにか学校にたどり着くも、すでにそこは謎とモンスターに満ちあふれた、闇の世界へと変貌していた。



▶土砂崩れで、学校へは行けない。解決の糸口はどこに。



▲モンスターが徘徊する校内。壁には、血で書かれたメッセージが。



▶時計台の隠し通路から進むハリー。この先に待ち受けるものは!?

4 もう1つの学校、巨大モンスターの戦い

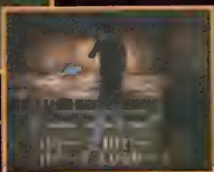
ハリーに提示された謎は2つ。その謎を解いて、時計台に隠された通路を通ると、再び学校の中庭に出る。しかし、そこには魔方陣を思わせる紋様が。学校の中に入っても景色が一変。赤サビに覆われた壁、そして吊るされた死体など、常軌を逸した光景が展開する。この異世界のような場所で、シェリル探索を続けるハリー。そうするうちに、ついに学校の地下へ侵入。そこには、祭壇のような場所と巨大なモンスターが！　入手した武器を駆使して、倒すことになるぞ。こののち、ハリーは唐突に元の世界へと戻るのであった。



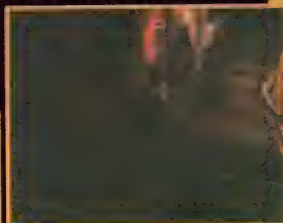
▶中庭に描かれた紋様。これは何を意味しているのか？



◀風景ががらりと変わった学校。出現するモンスターの数も多くなる。



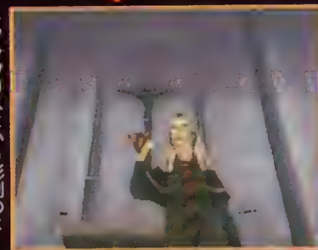
▶シェリルからの電話に出るハリー。この校内にシェリルはいるのか!?



▲トカゲを思わせるモンスター。巨大な口でハリーをかみ砕く！

5 事件の鍵を握る(？)謎の老女登場

現実世界に戻ると、教会の鐘の音が町中になり響いていた。誰か人がいるのか？　シェリルの情報を聞くべく、教会へと歩を進める。教会にはダリアという老女がおり、「病院へ行け」という言葉を残し去ってしまう。



▶フラウロスという彫刻のようなアイテムが貰える。



6 跳ね橋を渡り、繁華街へ

教会で入手した跳ね橋の鍵を頼りに、繁華街へ向かうハリー。跳ね橋の操作室で繁華街の地図を入手し、次の目的地である病院へと向かおう。なお、橋を渡ってすぐ左手にある警察署に入ることもできるぞ。モンスターの数や種類も、多くなっていくのだ。



▲教会にあった鍵で、跳ね橋を作動させる。いよいよ繁華街へ！



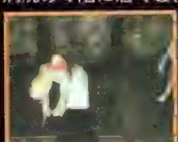


◀▲繁華街の地図を頼りに病院へ。警察署を訪れることもできる。

7 現実!?　非現実!?　交錯する現実世界と異世界

病院に着いたハリーは、医師のカウフマンと出会う。互いに情報交換したあと、カウフマンは部屋を出て行き、ハリーは病院内を調べることに。そしてハリーが病院の4階に着くと、突然異世界側の病院へ。この病院を探索していると、看護婦のリサと出会う。町に起こったこと、シェリルの消息、ひとしきり会話が終わると、ハリーは頭痛に襲われ、現実世界に引き戻される。

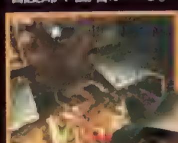




▲モンスターと化した看護婦や医者がいる。

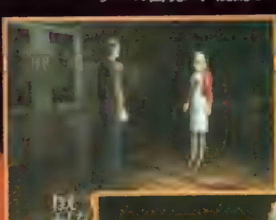


▲警戒し、銃を撃ってくる。モンスターの出現に、混乱しているのか!?

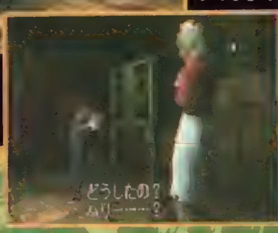


▲蛇のようなモンスターの先にプレートが！　取ることができるか。



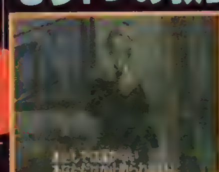


◀▼異世界にいる看護婦のリサ。このあとハリーは現実世界へと戻ってしまう。

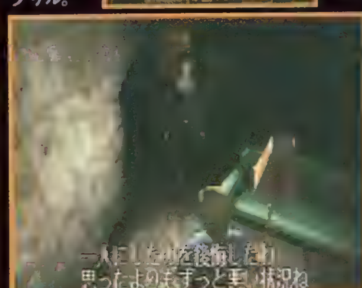


8 もう1つの教会、骨董屋での再会

病院で再会したダリアの「もう1つの病院へ」という言葉を頼りに、骨董屋に向かうハリー。そこを調べていると、シビルが現れる。そして、彼女の口から、シェリルの貴重な情報が得られるのだった……。



▶鍵を渡して姿を消すダリル。





◀▲骨董屋で隠し通路発見。そこにシビルが現れる。この隠し通路の先に、もう1つの教会が……。

追加特殊忍具ついに公開!!

忍びとしての腕を磨き、君主からの使命を果たせ!!





忍び鎧

SLG —立体忍者活劇— 天誅 忍凱旋	2/25	▶SME ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

立体忍者活劇

天誅 忍凱旋 ™

Tenchu



発売直前となった『忍凱旋』。続々とその新要素が発覚していく中、ついに新忍具の存在も明らかになった。今回は、その特殊忍具を紹介しつつ、さらに隠された要素に迫る!!

忍び装束「忍び鎧」その使用効果は!?

任務を忍術皆伝で（敵にみつからずに）クリアすることで手に入る特殊忍具。特殊忍具は全ステージに1つずつ用意されており、ステージが追加された「忍凱旋」には「忍び鎧」が新たに加わった。それは、写真を見てもらえばわかるとおり、力丸と彩女の新コスチュームで、カッコイイ鎧に身を包むというもの。見た目が変わるだけでなく、ちゃんと鎧として「敵の攻撃を軽減させる」効果があるのだ。装備すれば、任務遂行中はその効果が持続するぞ。



◀鎧を着ていても通常アクションには、なんの支障もないのだ。



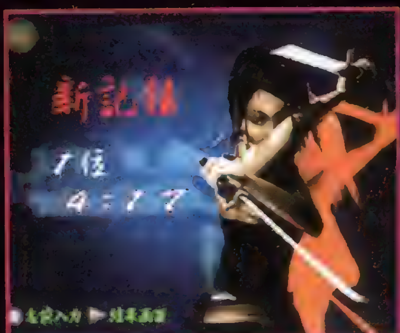
▶新アクションと新特殊忍具を活用して、任務を遂行せよ!!



▲鎧を装備していることで、ステージ中のデモシーンも超カッコイイものになっているぞ。

虎の巻の隠された要素とは!?

オリジナル任務作成モード「虎の巻」の雰囲気（地形パーツ）は、前号（Vol.97）でも紹介したとおり、本編をクリアしていくことで追加されていく。さらに「虎の巻」に用意されているオリジナル任務（サンプルとして遊べる任務）も、雰囲気と一緒に追加されていくことが明らかになったのだ。



◀記録も残るのでタイムアタックも可能だ。



さらに10の任務が追加!!

追加される任務（下で紹介）は、追加された雰囲気を使ってオリジナルに作成されたもの。オリジナル任務は最初5つ用意されている。さらに本編をクリアしていくことで、10追加され、計15になるのだ。

越後屋を捜し出し、誅せよ！
越後屋ふたたび

越後屋の屋敷の地形パーツを使ったもの。クリア条件は、「越後屋」を暗殺するというもので、本編のステージ1の任務と同じだ。難易度はさして高くはない。



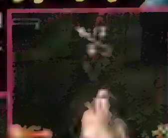
▶敵は浪人や、弓兵。うまく物陰に隠れよう。



◀越後屋のみを倒してもクリアとなる。

敵に発見されてはならない！
再臨せし邪神

邪神教ステージの地形パーツで作成されたもの。ボス「怨」を倒せばクリアだが、隠密条件が追加されているので、敵に発見されるとゲームオーバーなのだ。



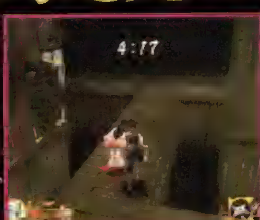
▶一撃で敵を倒していかなければならない。



◀隠密行動アクションを駆使してクリアせよ！

殿のもとにたどり着くまで菊姫を護るのだ！
忍道とは護る事と見つけたり

闇城の地形パーツを使用したステージ。クリア条件はなんと、菊姫を敵から護り抜くこと。菊姫は「こわいよ～」などといいながら城の中を徘徊するので、姫の進行方向に出現する敵を倒していかなければならない。これは、姫の護衛という本編にはない種類の任務なのだ！



▶狭い通路では、姫が落ちないように注意する。



◀敵は姫を狙ってくる。常に姫の側について危険から護ってあげよう。



鬼陰

冥界の魔王、「冥王」の手下で、ことあることに現れる謎の忍者。独特な体術を得意としており、刃物をあしらった脛当てを装備し、華麗な回し蹴りで切り刻んでくる。力丸、彩女のライバル的存在。

発売までもうすぐ! サンプルロム で、ゲームの詳細をチェック!

Monster Farm 2 モンスターファーム2™

ファン待望の第2弾『MF2』も、いよいよ発売間近。そのパワーアップされたゲーム内容を、ばっちり紹介していくぞ!

SLG	モンスターファーム2	2|25	▶テクモ / ▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)





◀▲ポケステでのアルバイト、モンスターを誕生させると手に入る"モンスターカード"の収集など、お楽しみが盛りだくさん。

3つのポイントから『MF2』に迫る!

モンスターを鍛えるだけでなく、「遊び」でコミュニケーションを取ったり、性格に適したしつけの方針を考えたりと、ますます楽しくなった育成システムが魅力の『MF 2』。バトルの戦略性も向上、さらに、ポケステ対応のミニゲームといったお楽しみ要素も盛り込まれるなど、ファンの期待を裏切らない充実した内容になっている。発売直前の今回は、ゲームの基本的な要素をパーク、ファーム、バトルという 3 つのポイントからチェック! それに併せて、本作の新たな魅力もピックアップして紹介するぞ!! 再びブリーダー生活に明け暮れるそのときに備えて、まずは基本システムをしっかり押さえよう。

PARK ▶パーク

モンスター神殿や工房など、CDからモンスターを生み出したり、冬眠や合体などを実行できるのが、この「パーク」だ。また、この場所ではポケステでのアルバイトも引き受けることができる。プレイヤーが第 1 に訪れる場所なのだ。

マーケット

好みのモンスターがもらえる

とりあえず、お試しで育てるモンスターを手に入れたい。そんなときに便利な施設が、このマーケットだ。ここでは一般的なモンスターを、無料でもらうことができる。

マーケットに待機しているモンスターは、ライガー、モッチーに季節限定モンスターを加えた 6 体。プレイヤーはその中から、好みの 1 体を選んで引き取れる。

▼まじめで育てやすいモンスター。

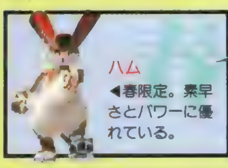


ライガー

▼キュートなしぐさが魅力のかわいい奴。



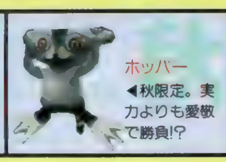
モッチー



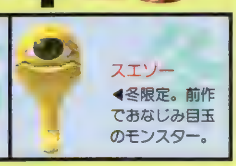
ハム ◀春限定。素早さとパワーに優れている。



ロードランナー ◀夏限定。威圧感抜群の恐竜型。



ホッパー ◀秋限定。実力よりも愛敬で勝負!?



スエゾー ◀冬限定。前作でおなじみ目玉のモンスター。

モンスター工房

大切なモンスターを管理

モンスター工房では、モンスターの冬眠、復活、合体、削除ができる。冬眠状態にしたモンスターは、復活させるまで工房で預かってくれるぞ。冬眠しているモンスターを 2 体以上預けていれば、合体で新しいモンスターを生み出すことも! モンスターの管理をする場所だ。

▼工房の職員はかなり無愛想。



モンスター神殿

苦楽を共にする相棒のモンスターを生み出す!

円盤石(CD)からモンスターを生み出せるモンスター神殿は、パークでもっとも重要な施設だ。「MF 2」で円盤石から誕生するモンスターの数は、300体以上! その中には、特定のCDからしか生まれないレアモンスターも……。



▲CDからデータを読み込む手順は前作と同じ。操作は簡単だ。



▲準備が終わったら、円盤石の再生が始まる。モンスター誕生の瞬間だ。



FARM ファーム

「ファーム」はモンスターを育成する、ブリーダーの拠点といえる場所。「MF 2」では前作と違って、モンスターを鍛えながら資金を稼ぐことはできない。その分、大会での賞金や、「野良モン」退治の報酬が重要となってくる。

トレーニング

最強のモンスター目指して日々訓練!

右で紹介しているのが、「MF 2」で実行できる10種類のトレーニングメニューだ。プレイヤーはこれらのメニューを組み合わせて、綿密な訓練のプランを計画、実行することになる。CGで描かれる、コミカルなトレーニングの様子にも注目。



▼モンスターに"おねだり"されることも。

結果は3種類に…!

「MF 2」ではトレーニングの結果に、「成功」よりもさらに上の「大成功」が追加された。パラメータが大幅にアップするぞ。



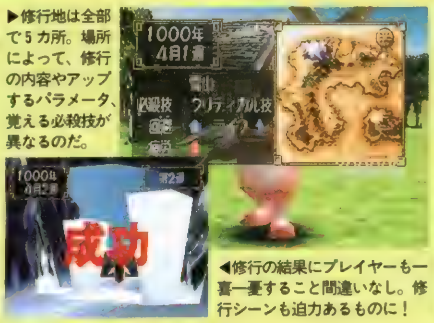
ドミノ倒し	しゃてき	猛勉強	巨石よけ	走り込み
				
「ちから」を鍛えるトレーニング。巨大な石のドミノを、気合いだけで押し倒す。	「命中」を鍛えるトレーニング。岩を蹴り飛ばし、奥にある3つのターゲットを倒す。	モンスターが真面目に教科書を読む姿が微笑ましい、「かしこさ」を鍛えるトレーニング。	「回避」を鍛えるトレーニング。坂道を転げ落ちてくる巨大な岩を、間一髪でかわす。	「ライフ」を鍛えるトレーニング。監視役のジョイが見守る中、トラックを全力で突っ走る。
丸太うけ	**重り引き**	**変動ゆか**	**めいそう**	**プール**
				
左右から飛び出す丸太の一撃に耐えながらゴールを目指す、「丈夫さ」を鍛えるトレーニング。	熱血スポ根漫画よろしく、重りを引いて坂道を駆け上がるトレーニング。「ライフ」を鍛える。	「回避」と「かしこさ」を鍛えるトレーニング。上下に動く床を跳び移りながらゴールを目指す。	ストーンサークルの中央で精神を統一するトレーニング。「かしこさ」と「回避」を鍛える。	「ライフ」と「丈夫さ」を鍛えるトレーニング。ドーナツ型のプールを泳いで1周する。

修行

修行地の特別メニューでパワーアップ!

1カ月の間モンスターを修行地へ送り、大幅なレベルアップを図る「修行」。今回の修行は4つのステージで構成され、1週間で1つのステージにチャレンジ。成功すると次のステージに進めるが、失敗したら次週も再挑戦することになる。4つのステージをクリアすると、必殺技を修得することも!!

▶修行地は全部で5カ所。場所によって、修行の内容やアップするパラメータ、覚える必殺技が異なるのだ。



◀修行の結果にプレイヤーも一喜一憂すること間違いなし。修行シーンも迫力あるものに!

イベント

ファームで起こるさまざまな出来事

ファームにお客が訪ねてきたり、厳しい訓練に耐えきれなかったモンスターが逃げ出したり…。ファームで長く暮らしていると、さまざまな出来事が起こるもの。そんな出来事を題材にした、多彩なイベントも健在だ。新しいイベントにも期待できそうだぞ。



▲基本的なイベントの1つ、郵便。ファームの貴重な情報源だ。

BATTLE バトル

種族別の個性に加え、モンスターそれぞれの性格が、戦い方や技に反映される「MF 2」。前作よりも、バリエーションに富んだ戦いが楽しめるようになった。

バトル大会

強敵が集う大会で勝ち残れるか?

バトル大会のグレードは、「S〜E」の6段階。それに無差別参加の「F」グレードを加えて、全部で7つのグレードが存在する。最初にプレイヤーが出場できるのは、EとDグレードの大会だ。各グレードには一般参加の大会と公式戦があり、公式戦で優勝すると、出場できるグレードが1ランク上がるぞ。なお、一般参加の大会には、公式戦よりも高額の賞金と貴重な賞品が用意されていることが多い。資金を稼ぐために、これらの大会にも積極的に参加する必要がある。

▶最終的な目標は、ブリーダーにとって最高の栄誉である、Sグレードの4大大会の制覇だ。

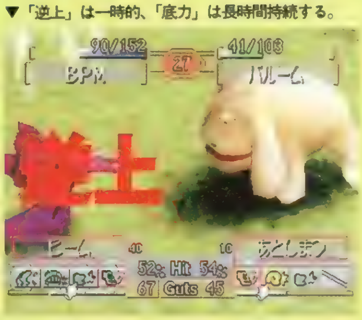




モンスターの性格

一発逆転! 「逆上」と「底力」の秘密

▼「逆上」は一時的、「底力」は長時間持続する。



「MF 2」ではプレイヤーのしつけ方によって、モンスターに"良いモン"、"悪モン"という性格が付くことがある。良いモンになったモンスターは、追いつめられると「底力」を発揮。悪モンの場合は、大ダメージを受けると「逆上」してしまう。性格による特徴の違いを、いかに戦略に組み込むか。それが、戦いのポイントになりそうだ。



▲良いモンと悪モンでは、使う技も異なる。



わくぷよダンジョン 決定盤

ついにPSに移植が決定した『わくぷよダンジョン 決定盤』。サタンがつくった謎のテーマパークには、いったい何が待ち受けているのか…。『ぷよぷよ』や『魔導物語』の登場キャラクターも勢ぞろい! わくわくな冒険の旅に出よう!!

RPG	わくぷよダンジョン 決定盤	3/18	▶コンパイル
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

オープニングムービーも大公開しちゃうぞ!!



挑戦するたびにMAPの変化するダンジョンで大冒険!!

「わくぷよランド」のアトラクションは、入るたびに通路や部屋の位置はもちろん、宝箱やトラップの位置までが変化するランダムダンジョン。同じアトラクションでも、毎回違った冒険が楽しめるぞ。プレイヤーは3人の主人公から1人を選び、三者三様の目的のもとアトラクションをクリアしていくのだ。



◀入るたびにマップが変化する不思議なダンジョン。何回でも楽しめるのだ。

基本は3人同時進行で

本作の主人公は右の3人。そして各主人公の行動は、他の主人公へと影響を及ぼしていく。これをうまく利用して、それぞれの足りない部分を補い合いつつ物語を進めていくのだ。

超個性派そろい!! これが『わくぷよ』主人公たち

主人公は個性豊かな3人から自由に選ぶことができる。それぞれのキャラクターの長所と短所を把握して数々のアトラクションへと挑戦しよう。



主人公 1 アルル・ナジャ

元気印!! お気楽魔術師…のタマゴ

魔術師修業中の女の子。武器を扱うのは苦手だが、いろいろな魔法が使える。防御力が低いので戦うときは敵から離れよう。

パートナー:カーバンクル

◀アルルの友だちで「ぷよぷよ」シリーズのマスコット的存在。秘められた力を持ってるらしい!?



主人公 2 ルルー

泣く子もだまる美少女格闘家

アルルをライバル視する美少女格闘家。接近戦を得意とするが、魔法攻撃に弱い。魔法を使うことはできないが、代わりに必殺技が使えるぞ。

パートナー:ミノタウロス

▶ルルーに忠誠をつくす牛頭の大男。固有の必殺技も持ち、一緒に戦ってくれる頼りになる味方。

主人公 3 シェゾ・ウィグィィ

剣も魔法も一流の腕を持つ"闇の魔導師"

闇の剣を持ち古代魔法を操る、二枚目でクールな魔導師。一緒に冒険するパートナーはいないが、彼の剣技と魔力はそれを補ってくれるだろう。初めから強力な魔法を使用できるが、MPを多く消費してしまうので、あまり使いすぎないように注意しよう。

これが『わくぷよ』流 ダンジョンの歩き方

アトラクションの内部は、ページ下段で説明しているようなダンジョン。主人公たちはモンスターを倒し、アイテムを手に入れつつ最深部に待ちかまえるボスを倒すのが目的。モンスターの特殊攻撃やトラップをかわしつつ、謎を解きアトラクションを制覇していくのだ。主人公によっては、苦手なダンジョンもあるので気を付けよう。



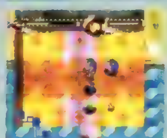
◀脱出できずに力つきると、今までの努力がすべて台無しになってしまう!



そして最深部で待つのは——

❶モンスターを倒すぞ!!

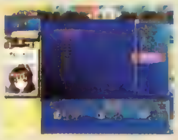
こちらが1回行動すると、敵も1回行動する。ただし、1回の行動に対し複数回の行動をしてくる敵もいるぞ。



◀敵に囲まれることだけは避けよう。

❷お宝を集めるぞ!!

探索とならんで、アトラクション内でアイテムを集めるのも大切。店では買えない貴重品が手に入ることもあるぞ。



◀アイテムはまず最初に識別しよう。

❸ダンジョンの謎を解くぞ!!

このテーマパークのどこかには「すっごい魔法のアイテム」が隠されているらしい。しかし、それを手に入れるには各アトラクションを支配しているボスをすべて倒して、ダンジョンの謎を解かねばならないのだ!



▶ボスにはしっかりレベルを上げてから挑もう。

ドキドキがいっぱいの 6つのアトラクション+αを大紹介だ!!

テーマパークの中には6つのアトラクションがあり、それぞれに属性の違う敵が登場する。ただし、最初は「ぷよぷよダンジョン」にしか入ることはできないので、ここから冒険を始めよう。ちなみにクリアまでのタイムが早いと、インフォメーションに記録が残るのだ。

インフォメーション
まずはココから! いろいろな情報を聞いちゃおう

冒険やイベントに関する数々の情報が聞ける場所。なかにはここで発生するイベントもあるぞ。



◀お掃除好きのキキーモラが案内役。

ファイヤーマウンテン
燃えさかる火山!!

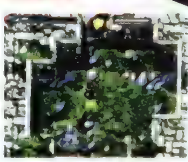
このアトラクションには、炎属性の攻撃力が高い敵が多い。炎のお守りなどを身に付けて、炎系の攻撃でダメージを受けないようにしよう。水の属性の魔法や技で相手の弱点を突くと効果的だぞ。



▲狭く入り組んだ地形が多いので、敵に囲まれないように注意しよう。

ワンダージャングル
不思議てんこ盛りの魔法の大密林

ジャングルがテーマのアトラクション。凶暴で好戦的な獣系の敵が多く出現し、ワナの種類も豊富で、難易度は最高レベルと言えるだろう。何が起こるかわからないので、気を引きしめて挑もう。



▲多くのワナや魔法陣が登場。食べ物を腐らせるワナまで存在するのだ。

ぷよぷよダンジョン
冒険初心者にも安心の難易度だぞ

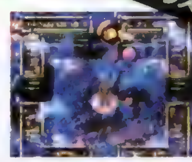
最初に訪れることになる初心者用アトラクション。ここで十分にシステムを理解して冒険に挑もう。敵は強くないが、あなどると痛い目を見ることになるぞ。



▲このアトラクションには、あとでもう一度訪れることになるのだが…。

ホラーハウス
世にも不思議なお化け屋敷?

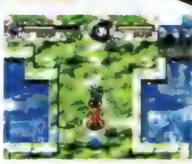
西洋風お化け屋敷が舞台のアトラクション。アンデッド系の敵が多く出現する。装備を変更できなくさせるなどの特殊能力を持つ敵が多く、キビシイ戦いになるぞ。



▲壁をすり抜けてきたり、背景に溶け込んで姿が見えない敵などがいるぞ。

ウォーターパラダイス
神秘の水がわく美しい泉のある楽園

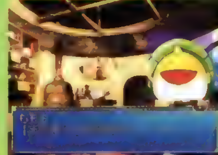
美しい水の世界がテーマのアトラクション。水属性の敵が多く、動きが遅い敵がほとんどなので、背後に回って攻撃することが比較的容易にできるぞ。敵には炎や雷属性の技や魔法で対抗しよう。



▲突然水をかけられて、巻き物が使えなくなったりすることもあるぞ。

もももショップ
おひとついかが?

冒険に必要な道具を売っている。アトラクション内で入手したアイテムの鑑定もしてくれる。



◀何度も通うと、サービスしてくれる。

スターライトステージ
光の幻想世界へようこそ!!

夜空に浮かぶ星をイメージしたアトラクション。ステータス異常を起こさせる敵やワナが多く出現する。また、雷属性の技を使う敵も多いので、雷のお守りも必需品。

▼ステータス異常を防ぐお守りも欲しいところだ。



S・RPG

ゲートキーパーズ

夏予定
▶角川書店/ESP
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

今から30年ほど昔、地球はかなり厳しい危機に直面していたらしい(?)。その危機を救う、正義感あふれる少年と麗しい少女たちの物語がPSで登場するぞ!

1969年、日本の危機を救うのはキミたち!!



高度経済成長期を舞台にした地球防衛S・RPGが登場!!

西暦1969年、地球の支配を企む未知の敵「インベーダー」の野望を阻止するべく、特殊な能力を持った少年少女が立ち上がる……!! ちょっと懐かしい時代の日本を舞台に、こんなシチュエーションで展開するS・RPGが登場するぞ! 本誌初登場となる今回は、後藤圭二氏デザインの登場キャラクターを中心に、本編の魅力を紹介!! もちろん、美少女キャラが多数登場するぞ!!

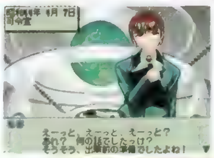


浮矢 瞬 *Shun Ukiya*

本編の主人公。17歳。熱血漢で、根は意外と単純。剣道部に所属する普通の高校生だったが、ゲートキーパーの素質を見出されて、隊長にスカウトされた。昔のマンガにありがちな、いわゆるスポ魂少年。

特殊能力部隊"ゲートキーパーズ"となり、未知の敵を撃て!

プレイヤーの目的は、主人公・浮矢瞬となって学園生活を送りつつ、暗躍を続けるインベーダーと戦って地球を守りぬくこと。アドベンチャーモードでは会話を中心に物語を進めていき、バトルモードではみんなで力を合わせて敵と戦うのだ!!



◀敵が出現したときは戦士として戦う!



▶学園生活では、さまざまな出会い!

ゲートキーパーズとは…?

多発する事件の影で暗躍する未知の敵「インベーダー」。恐るべき科学力を誇る正体不明の彼らに対抗するため、人類は密かに「地球防衛機構イージス」を結成。国連指揮の下、世界各地に支部を設置した。そして、東京には"ゲート"と呼ばれる一種の超能力を持つ、特殊な戦士たちを集結させた。それがゲートキーパーズ!! 主人公・浮矢瞬は、内に眠るゲートの力をイージスに見込まれ、特殊遊撃隊ゲートキーパーズの隊長に就任。同じようにして集められた少女たちを率いて、地球のために戦うのだ!!

BATTLE 特殊技が勝利のカギ!!

戦闘はクォータービューのフィールドで行われる。ゲートキーパーズのメンバーは、それぞれが固有の技を駆使して戦うぞ! この技は、各自がゲートを開いて力を引き出す、という形で使用できる。ただしゲートの力には制限があり(1回の戦闘で1度だけ使用可能)、その性質もキャラごとに大きく異なっている。誰をどの場面に出撃させるかが、勝敗を分ける重要な要素になってくるのだ!!



▼SDキャラのかわいさ(敵も)にも注目。

▲戦闘はターン制で行われる。支援効果なども存在する?

美少女キャラクターが満載! 恋愛要素も期待大

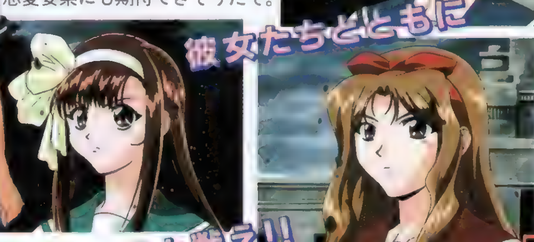
部下となるゲートキーパーは、主人公以外すべて女の子♥ 普段は、主人公と同じ学園に通っているぞ。部隊の結束のためにも、彼女たちと個人的に親しくなるのは隊長の義務(?)というもの。恋愛要素にも期待できそうだぞ。



近衛かおる *Kaoru Konoe*

16歳。運動神経抜群の快活な少女。潔癖症で、恋愛の話題を毛嫌いするフシがある。





彼女たちとともに

朝霧麗子 *Reiko Asagiri*

18歳。独特のペースを持つ、のんびり屋のお嬢様。体が弱く、よく貧血を起こして保険室に担ぎ込まれる。

敵と戦え!!

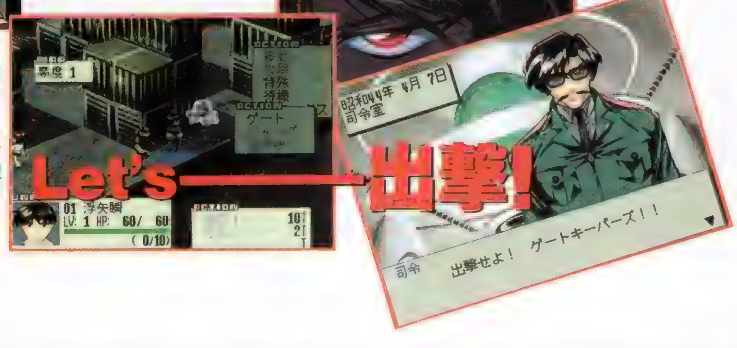
生沢ルリ子 *Ruriko Ikusawa*

17歳。成績優秀・スポーツ万能・品行方正な明るい娘で、責任感が強い。主人公と過去に何かあったらしいが……!?



防人 操 *Misao Sakimori*

17歳。読書好きのおとなしい子で、理屈っぽい面がある。人と話すのは苦手。



Let's――出撃!

SLG

奏(騒)楽都市OSAKA

電子ネットワーク上で新聞を作成し、その売り上げを競っていくという異色のSLG。
今回はネットニュース作成の流れを中心に、ゲームの内容を全般的に紹介していくぞ!

3|11
▶キングレコード
▶¥6,800（CD2枚組）
▶MC(3ブロック)

巨大広報塔「BABEL」の初使用権を争う情報戦争が勃発!!

言詞、遺伝詞といった魔術的要素と近代文明が融合した不可思議な近未来的世界を舞台に、プレイヤーは、仲間となる3人の広報委員を率いて、チーム対抗のネットニュース販売競争を繰り広げていくことになる。目的は、世界中に電波を発信する能力を持つ超巨大広報塔「BABEL71」の初使用権を得ること。そのためには、いいネタを仕入れて売れる新聞を作り、次々現れるライバルたちに打ち勝たなければならない。キミは、「BABEL71」から全世界に向けて〝言葉〟を発した最初の人物として、歴史に名を刻めるか!?



▲常識外れの高さを持つBABEL。この塔が、すべての発端なのだ。

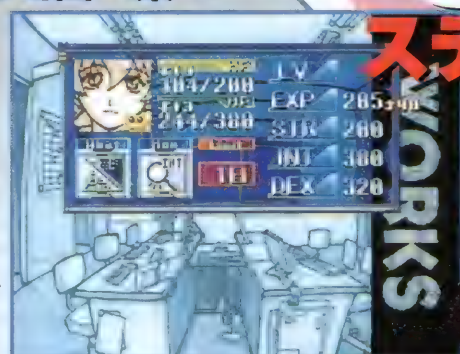
▲修学旅行や体育祭といったさまざまなイベントも発生。主人公と仲間たちの触れ合いも描かれていく。



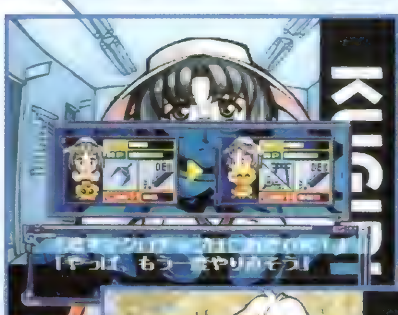
ネットニュース完成までの3つのステップ

取1材 ウケる記事を作るためネタを求めて西へ東へ

新聞は、ネタを3つ探し出し、それを記事にして1週間ごとに作成する。まずはイベントや朝のラジオで情報を入手。それを基に取材対象を決定し、仲間の3人に行動を指示していく。仲間の能力や指示の的確さによって、ピンからキリまでさまざまなレベルのネタを仕入れることができるのだ。



▲キャラには体力、知力、素早さが設定されている。





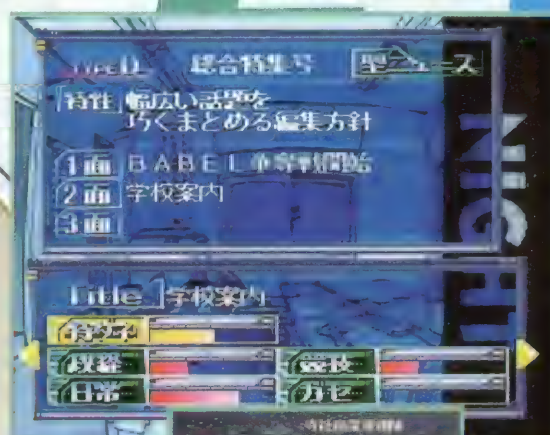
▶仲間との休日の交流で、情報を入手することも。

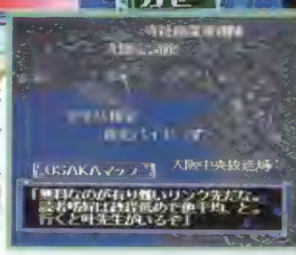
▲「取材先」と「使う能力」の、的確な指示が重要。

編2集 ネタを3つそろえたら編集方針を決定せよ

取材でネタが3つそろったら、いよいよ新聞の作成だ。ここではネタの傾向に合わせて、異なる5つの編集方針から1つを選ぶことになる。たとえば、ネタが政治・経済ニュースばかりなら、それをメインにした編集方針にするというわけ。また、掲載するプロバイダも、新聞の内容に合わせて選択するのだ。

▼ネタの大きさや編集方針によって、記事を載せる順番を決定する。





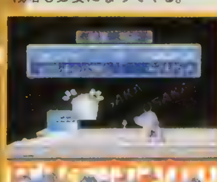
▶ネットごとに、購読者が求める情報の傾向、契約料金は違っている。

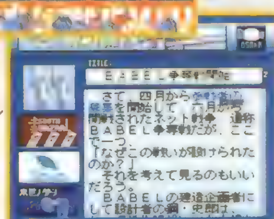
完3成 ネットニュース完成!! 購読者たちの反響は?

新聞が完成するとライバルとの売れ行き競争となる。売れ行きは、ネタの良さ、記事の内容、住民の求める記事の傾向といった、さまざまなポイントで判定。週末ごとに対戦は行われ、予選から本戦、最終戦と、それぞれ約4カ月ずつ戦っていく形式となっている。

ライバルチームと対戦

▼戦いは長丁場。長期的な戦略も必要になってくる。





▶読者から、反響のメールが届いたりもするのだ。

ETC

せがれいじり

業界初！　せがれをいじるゲームがついに登場!!
イジラーにはこたえられないゲームシステムで、せがれをいじりたおせるのだ！

春 予定
▶エニックス
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

いじられるのは"せがれ"、いじりたいのは"むすめさん"…



せがれ
このゲームのたぶん主人公。一応男で、むすめさんとのラブラブのために大きくなることがゲームの目的。

あのエニックスから、な～んか頭の悪そうなゲームが登場!!　はっきりいってよくわからないシロモノだけど、わかっていることは「ウゴウゴルーガ」の「がんばれまさおくん」で妙なＣＧを描いてた秋元きつね氏が手がけているだけあってウサンクサイ作品であるということ。そして、コトバ遊びをしながら、何もない世界にいろんなモノを増やしていくというシステム。やってみなくちゃわからない不思議なゲームなのだ。



何もない"セケン"をあちこちまわっていろんなモノを増やしていくんだ！



基本はコトバの組み合わせ
いくつかのコトバを組み合わせて、１つのコトバを作ります。で、そのコトバに対する一発ギャグを楽しみます。

基本的なせがれのいじり方

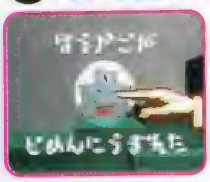
せがれをいじって大きくしよう!!

❶ ふすまを開けて探します



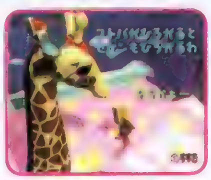
ゲームをスタートした直後のセケンは、基本的に何もない。しょうがないので、ふすまを開けて、モノを探していこう。

❷ モノを見つけていじります



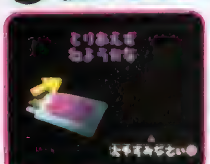
モノを発見したら、とりあえずいじる。運がいいと新しいモノが出現したりすることもあるぞ。そしたらまたいじれ。

❸ おうちでママと話します



いじりたおして夕方になったら、おうちに帰ってママと話そう。いいことを教えてくれたりくれなかったりするぞ。

❹ 夜になったら眠ります

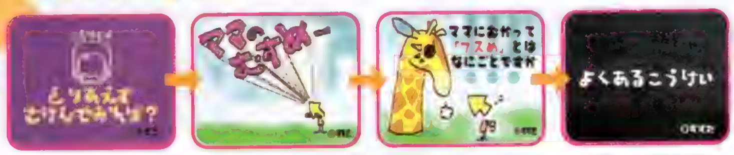


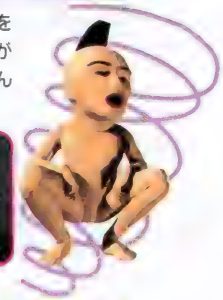
こう見えても、まだまだ子どものせがれ。夜にすることも特にないので、とりあえず眠ります。おやすみなさい。

…❶に戻りま～す

いじり① ママのむすめ

それでは、遊び方の例その①。「ママ」と「むすめ」を組み合わせて「ママのむすめ」というコトバができあがりました。すると、せがれが「ママのむすめー」と叫んで、ママが「ブスめとはなにごと…」。う～ん？





いじり② でんせつのゆびずもう

では、次に例その②。「伝説」と「指」と「相撲」を組み合わせました。すると、お互いに指が短いので指相撲ができませんでした…。





ママ
見た目はキリンだけど、ママ。設定資料がないので、せがれの産みの親かどうかはよくわからない。

いじり③ でんせつのゆびごっこ



そして例その③。「伝説」と「指」と「ごっこ」を組み合わせました。すると……、何が起こってるのかよくわかりません。そういうゲームです。

RPG

ウェルトオブ・イストリア

2/25
▶ハドソン
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)

プレイヤーの自由な選択で物語が進行する本格的RPGの最新情報を公開!
今回は主人公の「職業」と「技能」の数々を紹介していくぞ!!

冒険を"自分だけのものにする"…「技能」のすべてを公開

詳細なキャラクターメイキングと、シナリオピースの組み合わせによる、自分だけの物語作りが魅力の本作。発売直前の今回は、主人公の能力となる「技能」と、それを習得するための各組織を紹介しよう。技能は、主にここで紹介する「ギルド」と、「教会」に入会することで購入することができる。これらの組織は、仕事(シナリオ)を紹介してくれることもあり、物語に深く関わってくるぞ。基本的に入会、退会は自由だが、冒険者ギルド以外は「かけ持ち禁止」で、規律が厳しい組織もある。自分が目指す職業にあった組織を選ぶのが冒険の第1歩になるだろう。



▲技能は、対応するステータスが一定の数値に達しないと使用不可。



▶ギルドや教会は退会することもできるので、いろいろ試してみよう。

主人公の技能と運命を決める、3種のギルド

ギルドとは、同じ職業の人間が集まって作る組合のこと。入会すれば、その職種特有の技能を購入して覚えることができるようになる。冒険者ギルドのみ、技能を扱っていないが、さまざまな仕事を紹介してくれるという魅力があるぞ。

冒険者ギルド

自由な育て方と幅広い物語が楽しめる

このギルドに登録すると冒険者として正式に認められ、ここで仕事を紹介してもらうことができる。仕事の斡旋所のようなものだと考えよう。入会基準や規律は何もないし、技能を得られない代わりに、ほかの組織とかけ持ちできるので、初めは必ず入会することになるだろう。

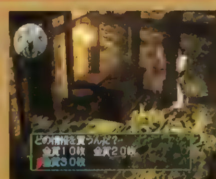


▲序盤のレベルアップと資金稼ぎは、ここの仕事が最適。街の位置関係も覚えられるぞ。

盗賊ギルド

「盗み」の技能は危険な魅力!?

イストリアにおける盗賊とは、犯罪者のことではない。さまざまな探索や、宝箱の開封、戦闘からの離脱など、冒険をサポートする便利な技能を身につけた職業のことだ。ただしこれは表向きの話。実際には多用すると牢獄入りになる可能性もある、危ない技能もあるらしいぞ。



▲盗賊ギルドでは、情報の売買が行なわれている。ギルド会員だと情報料は半額。

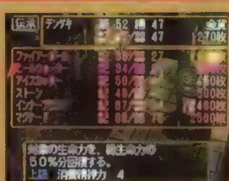
3種の教会では神聖魔法が覚えられる

ここで紹介する3つの教会では、神聖魔法を修得することができる。ただ、各教会は独自の戒律を持っていて、従わないと強制退会させられることもある。冒険者ギルド以外のかけ持ちは禁止されているが、教会に属していないと体験できないシナリオも多いぞ。

魔術師ギルド

超自然の力で我が道を切り開く

魔法の1つ、伝承魔法を教わることができる。いくつかの初歩的な魔法は、入会しなくても購入・使用できるが、戦闘などで使用する、高度な魔法を修得するためには、入会は必須だ。また、もう1つの魔法である、神聖魔法を修得できる「教会」とのかけ持ちはできない。



▲レベルの高い魔法(上級魔法)を購入するには、当然、高いステータスが必要になるぞ。

至高

もっともポピュラーな教会だ

愛による救済をテーマにした、イストリア各地にある教会。戒律で、利き腕以外による武器の所持を禁じている。「紫光の聖騎士」という上級職を持つ。

夕闇

慈悲の心で神に仕えよ

知識を探求して人々を救済することを目的としている。そのため、ローブと杖以外の装備は禁止。ステータスに影響を与える魔法を覚えられる。

暁

求めるのは強き力!

力を持って人々を救おうとしているため、武具の装備に制限がない。上級職は「暁の神官」と呼ばれ、戦闘時に役立つ魔法も覚えられる。



◀入信さえすれば、各教会のシンボルがもらえ、下位の神聖魔法が使えるようになる。その後も上級職につくなどして、聖人として成長することが可能だ。

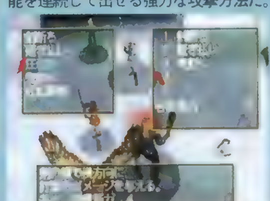
主人公が修得できるもう1つの技能、「武器技能」とは?

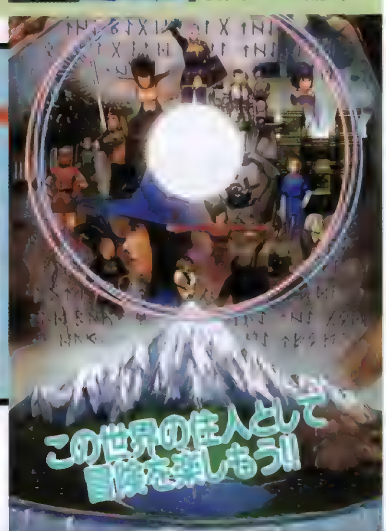
主人公は、ギルドや教会で購入できる技能のほかに、「武器技能」というものを修得することができる。これは、剣や斧などの各武器ごとに6種類ずつ設定されている技能で、それぞれ「斬る」、「突く」、「叩く」などの属性を持っている。これらは戦闘中に「筋力」を消費することで繰り出せる、必殺技のようなものだ。このうち「基本技能」と呼ばれる3種類は、武器を装備した時点ですぐに使うことができる。残りの3種類は「戦闘技能ギルド」で購入することになるぞ。



▲敵の持つ、防御属性との相性を考えて使えば、絶大な威力を発揮することができる。

▼スキル・コンボ・システム。武器技能を連続して出せる強力な攻撃方法だ。





ACT

小さな巨人　ミクロマン

幅広い世代を魅了する懐かしのトイ・ヒーローが復活!!　25年の時をへて、本格ACTとなってPSに登場だ!　その魅力をチェックしていこう!!

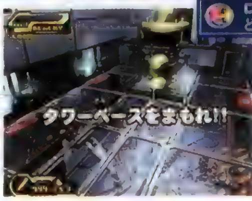
3|11
▶タカラ
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)
2P同時プレイ可

★アクロイヤーの攻撃から秘密基地を守れ!★

ミクロマンは、宇宙からやってきた手のひらに乗るサイズのヒーロー。根強い人気を持つ彼らが、3D・ACTとなってPSに復活したのだ！　このゲームの目的は、富士山麓に建造中の秘密基地をアクロイヤー軍団の侵攻から守り抜くこと。侵入してくるアクロイヤーにはさまざまな種類があるので、その敵に応じた能力を持つ仲間を派遣するという戦略的な要素もある。多彩な武器を駆使して、秘密基地の防衛を成功させるのだ！



▲敵の侵入に対して、各施設に派遣する仲間を選択。重要な場所には能力の高い仲間を送ろう。



◀ミクロマンが全滅するか、防御率が0%になるとゲームオーバーになってしまうぞ！

懐かしのCMムービーも収録!

ゲーム中に、敵が落とすディスクを集めると、昔のテレビCMを収録したムービーや、CGで新たに描き起こされたミクロマンたちの勇姿を見ることができるようになる。また、オープニングとエンディングでは、水木一郎さんが歌う懐かしのテーマ曲「小さな巨人ミクロマン」と「グッドラック地球」が流れるぞ。

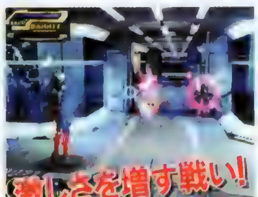

▶CMムービーは21本、CGは60枚以上も収録されているぞ。

小さな体で過激にアクション!!

アクロイヤーとの戦闘では、ミクロマンたちがさまざまなアクションをみせてくれる。無敵状態で移動できる緊急回避や、キャラごとに種類の異なる4タイプのボムなどを使用して、次々と現れるアクロイヤー軍団を倒していこう。基地内にある武器アイテムを拾って、パワーアップすることもできるぞ。また、キャラごとの性格が出ているリアクションなども、往年のファンには見逃せないポイントなのだ。



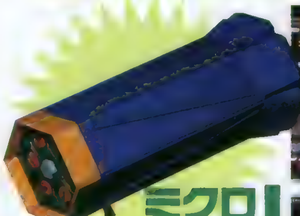
◀敵をサーチしてロックオン！　移動しながらでも、攻撃を当て続けることができるぞ。





◀▲最初の仲間は11人だが、施設を守れば新たなミクロマンが仲間になる。強力なボンバーを使って、敵の攻撃に対抗せよ！

武器を入手してパワーアップだ!


ミクロシックス

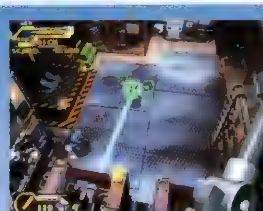

◀自動的に複数の敵をロックオンできる、強力な誘導ミサイルだ。


▶スーパーミクロマンの専用装備。ある施設を守り抜けば入手できる。


ハンドバズーカ

迫りくるアクロイヤー軍団!

元はミクロマンと同じ星の住人だったが、地球の公害によって歪んだ心を持って復活したのがアクロイヤーたちだ。おとりの情報でミクロマンたちを混乱させ、手薄になったミクロマン基地を狙ってくるぞ。


▲タコロイヤー、エイロイヤーなどの軍団も登場する。


▶ステージのボスは、ザコをしのぐ強力な攻撃を仕掛けてくる。



RCG

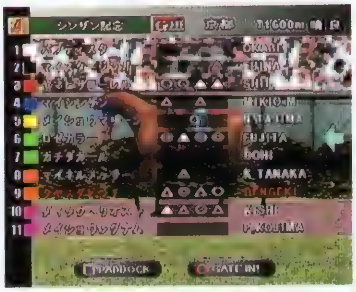
ギャロップレーサー3

本格ジョッキーレースゲームに最新作が登場！ 豊富な新要素に注目だ!!

3/18	▶テクモ
	▶¥5,800
▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)、2P対戦可	

駆け引きが熱いジョッキーRCG!

3Dジョッキーレースゲームのシリーズ第3弾。前作までの楽しさはそのままに、さまざまな新要素も追加されたのだ。まず、馬ごとに「先行型」や「追い込み型」といったさまざまな特徴づけが用意された。これにより、さらに奥の深いレース展開が楽しめるようになったのだ。また、レース中のペース配分が可能になったので、馬のスタミナに合った走り方も重要になっている。オリジナルの競走馬を作成することもできるので、キミだけの名馬で難関レースを制覇してやろう!!



▲選択できる馬は、なんと1500頭以上！ 海外の強力な馬もたくさん登場するぞ。



▲調子に乗って飛ばしすぎると、後半でバテてしまう。馬ごとにペース配分を考える必要があるのだ。



◀好評だった美しいグラフィックがさらにパワーアップ。リアルな馬たちが疾走するさまは感動ものなのだ。



▶2P対戦モードでは、データを持ち寄って友だちと戦うこともできる。じっくり育てた名馬で、差を見せつけてやれ！

ETC

悠久幻想曲 ensemble2

『悠久幻想曲』シリーズの魅力を凝縮したスペシャル版に最新作が登場!!

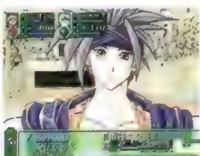
3/4	▶メディアワークス
	▶¥3,800
▶MC(1ブロック)、2P対戦可	

『悠久』の魅力がギッシリ凝縮!

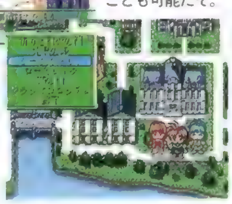


▲今回選べるモードは全部で9種類。前作にもあった「夜鳴鳥雑貨店」には、新作商品が多数入荷している！

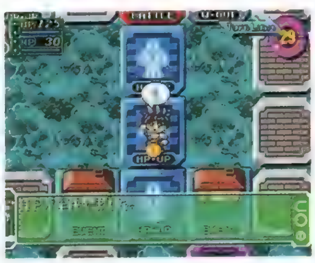
人気SLGの追加シナリオや、さまざまなおまけモードで好評の「ensemble」。その第2弾となる今作には、新たなモードも多数追加されているぞ。例えば「散策モード」では、エンフィールドの住人となって街を自由に歩きまわることができる。また「キャラEDITモード」では、プレイヤーがトレーナーとなって、1人のキャラを闘技場の戦士として育てていく。ここで育てたキャラは、大武闘会に参加させることもできるぞ。充実のモードで、『悠久』の世界を満喫しよう！



◀今作の大武闘会ではタッグ戦やキャラ戦が実現！ また、『悠久2』のデータで出場することも可能だぞ。



▶「散策モード」では、キャラたちと会話する以外にも占いやギャンブルが楽しめる。



▲「キャラEDIT」モードでは、おなじみのキャラをコーチに迎えて、スゴロク形式の「野外講習」を行なえるのだ。

ACT

HEART OF DARKNESS ハート・オブ・ダークネス

パズル要素も強い謎解きACT！ トラップだらけのステージをクリアできるか!?

発売日未定	▶サミー
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)	

暗闇の恐怖に立ち向かえ!

自分の身代わりに連れ去られた愛犬を救うため、闇の世界へと旅立つACT。闇の世界には危険なワナや悪魔がひしめいており、どれも一筋縄では突破できない。ジャンプを始めとする多彩なアクションと、手製のプラズマガンで敵をかわしていこう。ゲーム中にはムービーも豊富に挿入され、不思議な世界を旅する少年の活躍を描き出してくれるぞ。



◀綱渡りを始めとする、アスレチックな仕掛けも登場するのだ。

SLG

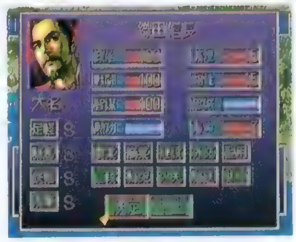
信長の野望 将星録 withパワーアップキット

新シナリオや歴史イベントを多数追加！ より深い戦略を楽しめる新システムも!!

4/1(予)	▶コーエー
	▶¥9,800
▶MC(15ブロック)、DS(AC非対応)	

人気の歴史SLGがバージョンアップ!

好評の歴史SLGが、さまざまな新要素を搭載して再登場。醍醐味の1つである本格的な国政はそのままに、奥深い戦略が楽しめる攻城戦が追加されたのだ。これにより、局面によって通常の野戦と攻城戦を選択できるようになったぞ。また、詳細なデータベースも用意されているので、歴史の資料として閲覧することもできるのだ。



◀武将や城の設定を自由に変えられるエディタ機能もあるぞ。

ACT

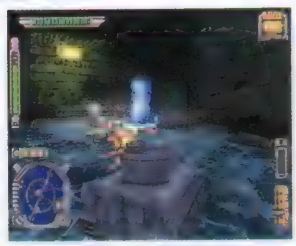
コンバットチョロQ

チョロQシリーズ最新作はなんと戦車!! チューンで愛車を強化して勝利をつかめ!

2/25	▶タカラ
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、4P対戦可	

今度のチョロQは戦争だ!!

細部までこだわれるチューンで人気のシリーズに、最新作が登場。今回は速くなるためではなく、強くなるためのチューンがポイントになっているのだ。選択できる改造パーツは100種類以上と、豊富に用意されているので個性的な戦車を作れるぞ。また、倒した敵の戦車は「撃破記録」にファイルできるうえ、対戦モードで使えるようになるのだ！



◀敵を倒して軍資金を集め、自分の戦車を強化していこう。

SLG

FISHER'S ROAD (フィッシャーズロード)

独特の操作方法で、リアルなバス釣りが楽しめるSLG!

3/11(予)	▶ビーピーエス
	▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、つりコン	

大興奮のリアルフィッシング!

実際の釣りでルアーを巻き上げるように、デュアルショックのアナログスティックをグリグリ回す操作方法が特徴のSLG。2つのモードが用意されており、「FREE FISHING!」では釣り場や日時、天候などを細かく設定して好きなように釣りが楽しめる。もうひとつの「Basser's Life」では、バスプロとなって大会優勝を目指す過程を楽しむことができるぞ。



◀釣り場は、山中湖などの実在の場所をリアルに再現しているぞ。

RPG

おみせde店主

完成に向かって開発は着々と進行している、新感覚のRPG「おみせde店主」。
今回は新着の画面写真と併せて、注目のゲームの流れを教えるぞ!

4月(予)
▶テクノソフト
▶¥5,800(予)
▶MC(2ブロック)
PS(時計機能のみ対応)

バラエティー豊かな『みせ店』のゲーム内容を徹底紹介!!



初公開!「みせ店」ワールドマップ!!
▲これが、職業カード探しの舞台になる世界のマップだ。この世界には街のほかに、イベントや戦闘などが起こるポイントが数多く存在する。プレイヤーはそれらの場所に足を踏み入れて、冒険を繰り広げるのだ。

「職業カード」を入手して職業につき、お店を建てて街を発展させることが目的の『みせ店』。今回はイベントや商売など、ゲームを構成する要素を詳しく紹介。併せて、それぞれの要素のつながりにも注目するぞ。このゲームでプレイヤーは、まず街の名前とキャラの性別を決定する。そして、職業カードを求めて世界に旅立つのだ。

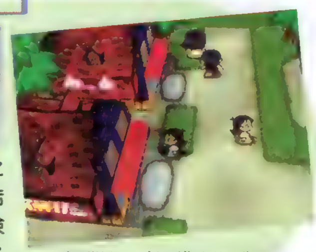
●お店ができるまで

基本的に、お店が建つまでの流れは右のチャートのようになる。しかし、商売の途中でもイベントが起こったりなど、各要素は密接に絡んでいるのだ。各要素のつながりは、下でチェックしよう。

A イベント → B 職業カード入手 → C 転職 → D 商売 → E 開店

E 開店

職業ポイントと資金が貯まったら、ついにお店が開店! これで街が発展するぞ。お店を建てたあとは、新しいキャラクターで冒険を始めるのだ。また、あるアイテムを使うことで、お店の規模を拡大することもできるぞ。



▲お店が増えれば人が集まり、街はどんどん発展していくのだ。

新しいキャラで次の職業カードを探し始める

A イベント

ゲーム開始時、プレイヤーは無職状態。商売をするために必要な職業カードを集めることが、まず第1の目的となる。カードは、人と話をしたり、ダンジョンを探索するなど、さまざまなイベントをこなすことで入手可能。イベント探しが、そのまま職探しになるのだ。それ以外にも、奇想天外なイベントが多数用意されているぞ。



▲モンスターとの戦い! この戦闘でも、職業経験値とお金を稼ぐことができる。



▲ちょっとした人助けから、街全体の危機まで、さまざまな突発イベントが発生。

お客様と仲良くなるとイベントのヒントが聞ける

D 商売

職業に就いたら、街の人を相手に商売ができるようになる。お店を建てるには、商売を成功させて職業ポイントと資金を貯めるのだ。また、商品を売ってお客さんと顔見知りになれば、イベントのヒントが聞けたりなど、いろいろなメリットがある。



▲職業のレベルが上がると、複数の客を相手にすることもできる。

職業ポイントと資金が貯まればお店を建てられる

転職した職業で商売を始める

仲良くなったお客様から職業カードがもらえることも?

イベントで職業カードが手に入ることがある

B 職業カード入手

手に入る職業カードは全部で40種類。イベント以外に、仲良くなったお客様からもらえたり、宝箱から手に入ることもある。職業カードは主人公が変わっても引き継がれるぞ。

▶職業カードを手に入れれば、それだけ転職できる職業の種類が増える。商売の幅が広がるぞ。



入手したカードの職業に転職できる

C 転職

職業カードを「メタモーフ神殿」に持っていけば、いよいよ転職が可能に。忍術で川を渡ることができる忍者など、特殊な能力が使える職業も存在するのだ!

▼神殿では転職のほかに、商売に必要なアイテムの購入や、貴重なアドバイスを聞くこともできる。



対戦ACT

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

毎年恒例! 練り込まれたシステムと個性的なキャラが織りなすお祭り騒ぎの開幕だ!!

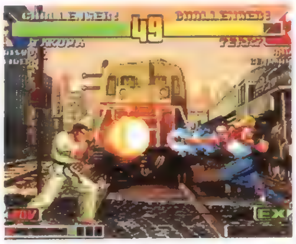
3/25（予） ▶SNK ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可

格闘の一大祭典、またまた開幕!!

アーケードで人気の格闘ＡＣＴ最新作がＰＳに登場。懐かしのキャラたちも続々と復活し、選べるキャラはシリーズ最多！　２つのモード（「KOF'94」にもとづいた「エキストラ」と、パワーストックや緊急回避などの要素が特徴的な「アドヴァンスト」）から選択して戦うシステムは今回も健在。さらに、ＰＳオリジナル要素として、スタッフ描き下ろしのカラーイラストやボツ設定原画などを、合わせて200枚以上も見られるアートギャラリーモードが収録されているのだ！



▲それぞれ異なる長所と短所を持つ２つのモード。アーケードでは「アドヴァンスト」を使う人が多かったけど、ＰＳ版では？



▲タクマやハイデルン、「KOF'94」のアメリカチームなど、マニア好みのキャラが続々と登場するぞ。



◀主人公の草薙京と、弟子（？）の矢吹真吾。この２人のほかにも、対戦前のデモが変化する組み合わせがいくつかあるぞ。



▶さまざまなイラストを閲覧できるアートギャラリーモード。これを見れば「ＫＯＦ」の歴史も勉強できるかもしれない!?

ACT

ONE（ワン）

倒せば倒すほど強くなる! 新感覚のシステムがキモチイイ単純爽快ACT!!

3月（予） ▶カプコン ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

日ごろのストレスを吹っ飛ばせ!!



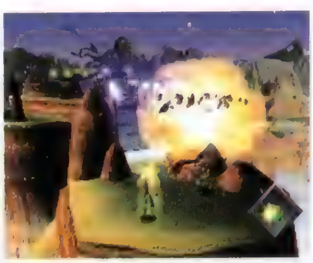
▲プレイヤーの頭上に大型ヘリが飛来!!　これ以外にも、さまざまなボスが行く手を阻むのだ。

このゲームは難しい理屈も何もいらない、きわめて単純爽快なACTだ。敵を倒せば倒すほど自キャラのエネルギーがたまり、攻撃力がアップしていくのだ。しかも敵からの攻撃に耐えられるようになっていくぞ。また、途中に現れる障害物もガンガン壊して突き進めるので、手当たりしだいに破壊して進んで行けるのだ。未来都市や荒野、ロープウェイに研究所など、さまざまなステージを破壊の渦に巻きこみ、敵を蹴ちらしてパワーアップしていこう!!



◀敵や障害物を破壊することでパワーアップしていく「RAGEシステム」を搭載。壊せば壊すほど強くなる！

▶アイテムの「スマートボム」を使用したところ。画面内の敵すべてにダメージを与える。



▲バリエーション豊かな３Ｄのステージで、次々と敵を撃破していく。デュアルショックを使用すれば、振動で手応えが伝わってくるぞ!!

RPG

The AIRS（エアーズ）

大空が舞台のRPG! レースを勝ち抜いて名声を勝ち取ろう!!

2/25 ▶パック・イン・ソフト ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

レースとRPGがドッキング!!

10年に一度行われる浮空機（この世界での飛行機）のレース「天空キャノンボール」で優勝するのが目的のRPG。会話の選択肢や戦闘の方法などで物語が分岐する「パラレルシナリオ」が採用されているので、さまざまな分岐を楽しむことができるぞ。主人公の取った行動によって変化する「人気」により、それまで敵だった相手が味方になったりもするのだ。



◀空ではさまざまな出会いがある。人気によって相手の反応が違うぞ。

AVG

魔女たちの眠り－復活祭－

SFCで好評を博した赤川次郎原作のサウンドノベルが満を持して登場!!

2/25（予） ▶パック・イン・ソフト ▶¥3,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

恐怖の夜が、ふたたびよみがえる…

日本ミステリー界の巨匠・赤川次郎がストーリーを監修したサウンドノベル。効果的にＣＧと実写を織りまぜたグラフィックや、恐怖心を倍増させるムービーなど、これまでにない要素が満載。また、「夜想曲」で好評だった、エンディングごとに本が集まる「本棚」や、ＳＦＣ版ではカットされたシナリオも追加されているのだ。



◀グラフィックだけでなく、サウンド面も大幅にパワーアップ。

SLG

後夜祭-a shard of youthful memories-

高校生活のビッグイベント 学園祭が舞台の恋愛SLG

2/25 ▶翔泳社 ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

学園祭で花ひらく恋の物語

人気イラストレーター、美樹本晴彦氏がキャラクターデザインを手がけたＳＬＧ。プレイヤーは学園祭の実行委員長となって、クラスメイトたちと協力しながら催し物を成功させなければならない。催し物（模擬店、お化け屋敷など）によって物語が変化するので、何回でも遊べるぞ。もちろん気になる女の子とは、恋愛関係を築くこともできるのだ。



◀キャラごとに、豊富なイベントが用意されているぞ。

RPG

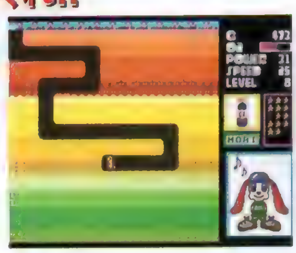
～ミスタープロスペクター～ほりあてくん

鉱山の奥深くに眠るお宝を探し出せ!! 異色の穴掘りゲーム登場!!

春予定 ▶リズミックス ▶¥2,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（ブロック数未定）

掘って掘って掘りまくれ!!

このゲームは、「ほりあてくん」を操って、地下に隠されているたくさんの宝物を集めていくというもの。宝物にはいくつかの種類があり、「衣装系」「道具系」「ペット系」などさまざまだ。また、探索のすえに発見した宝物は「合成」や「進化」させることで別の宝物を生み出すこともできるぞ。すべての宝物をコレクションできるかな？



◀落盤や酸素不足など、地下にはたくさんの危険が待ち受けている。

ACT

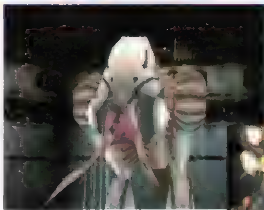
サイバーオーグ

連続攻撃で敵を倒しながら突き進む爽快感とアドベンチャー的な謎解きが魅力のACT『サイバーオーグ』。今回はアイテムや攻撃に関する新情報を公開するぞ!!

3|25(予)
▶スクウェア
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

各キャラの必殺コンボと新アイテムを紹介!!

多くの敵が待ち受けるエリアに潜入し、与えられたミッションをクリアしていくアドベンチャータイプのACT「サイバーオーグ」。各エリア内では次々と出現する強力な敵に悩まされそうだが、状況を冷静に判断し、武器やアイテムを的確に利用すれば確実にミッションをクリアできるハズだ。そこで今回は、戦闘に役立つ各キャラの必殺コンボの一例と、エリア内で入手できる究極の戦闘アイテムについて紹介するぞ。



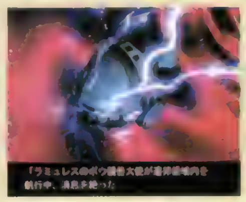
▲各エリアには、プレイヤーの行く手をさえぎる巨大なボスキャラも登場する。



▼装備すると武器に属性を持たせることができるアイテムも登場する。敵の弱点をついて、大ダメージを与えるのだ。

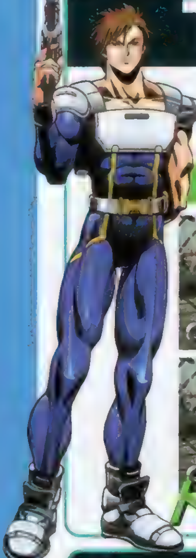
～STORY～

地球歴2312年。諸惑星が結成している「ジュノ連邦」領域内の、とある地点。新たな同盟を結ぶために航行していた宇宙艇が、突如消息を絶った。緊急任務を受けたジェネシス号は、ただちにそこへ向かったが…。



◀まずは惑星ラミュレスの親善大使の救出が目的だ。

T.J.



連邦宇宙捜査局に入りたての新人調査員で、ジェネシス号唯一の地球人。格闘術に長け、銃の腕前も局内ナンバー1の実力。能力的なバランスはいい。

コンボ マシンガン

パンチとローキックによる連続攻撃のあと、マシンガンでトドメを刺す連続コンボだ。



トドメはマシンガン!!

CHECK!! 究極アイテム"フォース"を使いこなせ!!

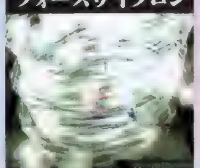
エリア内で入手できるアイテムには、LP(ライフポイント)を回復してくれるものや武器の能力を高めてくれるものなど、様々な種類が存在する。ここではその中から、戦闘時に使用することで役立つ〝フォース〟と呼ばれるアイテムの効果を紹介しよう。

フォースエナジー



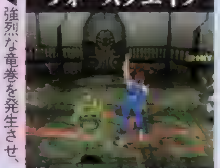
◀強力なエネルギーを放出し、敵に大ダメージ。

フォースサイクロン



◀強烈な竜巻を発生させ、空中の敵に大ダメージ。

フォースクエイク



◀激しい地震を発生させ、地上の敵に大ダメージ。

フォーススリープ



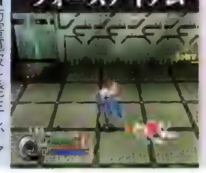
◀催眠波を発生し、生物系の敵を眠らせる。

フォースブレイク



◀妨害電波を発生し、マシン系の敵を停止させる。

フォースアイテム



◀まわりの敵をアイテムに変換する。

フォシス



局の設立と同時に宇宙連邦軍から転属。ほとんど感情を持たない種族のため、その行動も冷静で合理的だ。爆発物の扱いに関しては局内随一。敏捷性に優れる。

コンボ ボムサマー

素早い4連撃後、敵の足下に爆弾を設置。すかさずサマーソルトを決めて離脱する。



華麗なテクニカルコンボ!!

ギガンテ



気は優しくて力持ち。大食漢で、とくにパイナップルが大好物。動きは鈍いが、パワーに関しては右に出るものはいない。右手に装備した武器で敵をなぎ倒す。

コンボ ドリル

ワンツーとパンチを放ったあと巨体を回転させ、ドリル型の武器で敵をえぐる。

破壊力絶大!!



 イラストレーション：板橋しゅうほう

RPG

オアシスロード

砂漠を旅して失われた地図を作成し
街と街の交易を復活させるRPG

2|25 ▶アイディアファクトリー ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

キミの描く地図は旅ごとに異なる!

人々の交流が途絶え、ゆるやかに退廃してゆく世界が舞台のRPG。プレイヤーは街から街へと旅を続けて地図を作成し、交易を取りもって世界に活気を取り戻さねばならない。例えば、服飾が名産の街に、希少価値の高い糸を届ける、といった具合だ。しかし、広大な砂漠には盗賊やモンスターなど危険もいっぱい。キミと行動をともにする冒険者には、戦闘が得意なファイターや探索の成功率が高いノマッドなどがいるので、弱点を補えるような隊商を組んで旅に出よう。



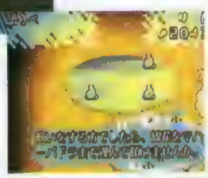
▲要所で挿入されるビジュアルは、誰を隊商のメンバーにするかによって異なってくるぞ。



▲冒険の途中では、さまざまな家畜を入手することがある。フンが燃料になったり毛皮のもとになったり、役に立ってくれるぞ。



◀戦闘では、通常攻撃のほかに魔法や特殊攻撃(ガード中の敵に有効)など、多彩な行動が取れるようになっている。



▶街で得た情報をもとに、目的となるアイテムを収集。これを運んで街の特産品を復活させ、活気を取り戻させるのだ。

RCG

OPTION チューニングカーバトル2

ディープなチューンを楽しんで
リアルなコースをカッ飛ばせ!!

2|18(予) ▶ジャレコ ▶¥5,800
▶MC(5ブロック)、AC(DS対応)、NC

峠に湾岸に、マシンの叫びがこだまする

湾岸や峠、サーキットなどのさまざまなコースで、迫真のレースを楽しめるゲームが登場したぞ。ゲーム中の効果音は、実物からサンプリングしたエンジン音を始めとするリアルなものばかり。また、アペックスを始めとする人気メーカーのパーツが実名で登場。20種類以上のマシンに、細やかなチューニングをほどこすことができるのだ!



◀効果音だけでなく、FR車とRR車の挙動の違いもリアルに再現。

ACT

キョロちゃんのプリクラ大作戦

人気キャラのキョロちゃんがPSで大活躍!
コミカルタッチのほんわかACTだ!

発売中 ▶トミー ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、PS(9ブロック)、DS(AC非対応)、2P同時プレイ可

人気のキョロちゃんがPSでもクェックェッ!

ジャングルやおかしの国、海の中などのステージで、かわいいキョロちゃんが活躍するACT。大好きなプリクラを100枚集めるのが目的だぞ。ジャマをするマメ軍団をかわしながら、起伏に富んだステージを進んで行こう。また、お助けキャラの「お月さま」は、2P側から操ることが可能。敵を攻撃したりチョコボールを集めたりして、サポートできるのだ。



◀「しゃがみ」や「2段ジャンプ」など、アクションも多彩。

新作ソフトニュース NEWS

学園生活を描く恋愛SLGが登場!

不時着したUFOの乗客を探すという、ちょっと変わった内容の「UFO-A DAY IN THE LIFE-」が登場。アパートの住人を撮影し、行方不明になった宇宙人を捜していくのが目的だ。「ことぶきグランプリ～めざせ! 原チャリキング～」は、工事現場などのユニークなコースを疾走するRCG。クールな探偵やオカマ臭いナイスガイなど、ユニークなキャラが登場するぞ。「ツインズストーリー きみにつたえたくて…」は、学園生活が舞台のSLG。女子部に入学した主人公の双子の妹と協力し、恋を成就させるのが目的だ。「Wizard'S Harmony 復刻版」は、人気育成SLGのリニューアル版。新たにサウンドモードやミニゲームが追加され、オープニングとエンディングのテーマ曲も一新されたのだ。



ツインズストーリー きみにつたえたくて…より

UFO -A DAY IN THE LIFE-

▶春予定 ▶ETC ▶アスキー ▶¥5,800



◀アパートの住民たちは、ひとくせもふたくせもある連中ばかり。なかには凶悪な宇宙人も…?

ことぶきグランプリ

▶4|1(予) ▶RCG ▶シスコンエンタテイメント ▶¥5,800



◀本格的なサーキットを始め、商店街やお化け屋敷などさまざまな場所がレースの舞台になるのだ。

ツインズストーリー きみにつたえたくて…

▶6月(予) ▶SLG ▶パンサーソフトウェア ▶価格未定



◀魅力的なキャラが多数登場。野上ゆかな、松本梨香を始めとする豪華な声優陣にも注目だ。

Wizard'S Harmony 復刻版

▶2|25 ▶SLG ▶アークシステムワークス ▶¥2,800



◀ファンタジー世界で部員たちを教育していく設定は健在。エンディングを閲覧できるモードも収録されているぞ。



CAPCOM
アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
PlayStation
コイツは、すべてが本物だ!
TRICKY SLIDERS
FREESTYLE SNOWBOARD
トリッキー スライダーズ
❄ステージが本物。
イタリア、スイス、日本、アラスカ、アルゼンチン、USA
スノーボーダー憧れのステージでブッ飛べる。ハイプや
パーク、アルペンはもちろんバック
カントリーでのハードな滑りも本物だ
FREE MODE
❄トリックが本物。
プロのワザをリアルに再現した3Dトリックが簡単な
ボタン操作でメイクできる。2Pバトルで、
トリック&スピード勝負だ
VS PLAY
❄メイキングが本物。
プロとして撮影隊に参加。ここでの活躍次第でプレイヤーは
どんどん成長するだろう。ただし監督の命令はシビアだ
ライバルも手ごわい。世界のトップに立てるか、プロ失格と
SCENARIO MODE
❄ライディングが本物。
ハイスピードな滑りが、ブッ飛んだ3Dトリック
たまらない。デュアルショックで、
転んだ感覚もリアルだ
DUAL SHOCK
❄スタイルが本物。
ORIGINAL EDIT
トリッキー スライダーズ
TRICKY SLIDERS
FREESTYLE SNOWBOARD
プレイステーション用ソフト
好評発売中 標準価格5,800円(税別)
'98/'99年
SIMS
Moss
REEF
Scooter
DEE LUXE
MAKE The SNOWBOARDER
クイズに答えると、正解者の中から抽選で協賛ブランドの最新ギアをプレゼント。
超本格スノーボードゲームは「ト○ッキー スライダーズ」。
スノーボード10名様・ブーツ7名様・バインディング10名様・ジャケット7名様・パンツ5名様・グローブ15名様・バックパック10名様
[ご応募方法] 左記の○部分の答えと、ご応募される方の住所・氏名・性別・年令・職業・電話番号・身長(cm)・ウェアサイズ(S、M、L)・シューズサイズ(cm)・グローブサイズ(S、M、L)をすべてご記入の上、ハガキかFAXでご応募ください。
お問い合わせ事務局/06(6358)2911(受付時間/10:00~18:00(土・日・祝日は除く。))
[ご応募宛先] (株)カプコン「トリッキー スライダーズ」キャンペーン事務局 DP係
ハガキの場合/〒539-8090 大阪中央郵便局留 FAXの場合/06(6357)4113
[締め切り] 2月27日(土)(ハガキの場合は当日消印有効)
なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます
株式会社カプコン
CAPCOM FAX 06-6947-4540
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!
★CFC事務局 TEL(06)6948-0555



PlayStation
水口 遊菜
金城 サキ
特徴
ナース物語
ストーリー
Nurse Story
4月発売予定
恋のお相手は白衣の天使
秋守 香織里
青山 めだか
中川 泉美
成瀬 たかみ
本間 真希
©1999 Mainichi Communications Inc. JAN 45-15978-00035-9


全国
有名書店にて
開催中!
第6回電撃ゲーム3大賞
作品募集中!
詳しくは電撃王3月号およびメディアワークスのインターネットHPで
新世紀エンターテインメントグランプリ/電撃文庫アカデミー賞
5周年 大感謝祭
投票結果発表!
詳しくは現在発売中の電撃文庫挟み込みチラシおよびメディアワークスのインターネットHPをご覧ください。
イラスト/きがわ 琳(コールド・ゲヘナ)


"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
PlayStation
鈴木あみ
今、予約すると…
スペシャルモンスター誕生CD みんなに、あげる！
今、「モンスターファーム2」を予約して買うとCDからモンスターを誕生させる「モンスターファーム2」ならではの特典"スペシャルモンスター誕生CD"（「モンスターファーム2」秘密入りモンスターおみくじCD）をプレゼント。
このモンスターを持っていると、合体を使って超レアモンスターを手に入れるチャンスがあるよ！
ファンクラブ
モンスターファームのお得な情報が素早く手に入る
モンスターファームファンクラブ設立！
※入会方法など、詳しい情報はテクモホットラインで聞いてね。
緊急情報！
「モンスターファーム」アニメ化決定！
アニメ「モンスターファーム(仮)」1999年4月スタート！
毎週土曜 朝7:30~8:00 CBC/TBS系列全国28局ネットにて放送予定


モンスター育成シミュレーション
Monster Farm 2
モンスターファーム2
TM
おまたせ!
あのモンスターファームがパワーアップ!
Fight!
2月25日発売
標準価格 5,800円 税抜
TECMO
このソフトは下記コンビニエンスストアでも予約受付中です。
テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 © TECMO LTD. 1997, 1999
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550



ついにできたを
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
koei
世界を我が手に。
血潮が熱くなる戦略ドラマ。
コーエー歴史3部作、
至高の到達点!
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿® IV
2月25日発売
7,800円
突如アジアに出現し、またたく間にユーラシア大陸を制覇した超巨大帝国モンゴルの
戦略を完全に再現。システムもデータもすべて最大級スケール!
攻略本 チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV ハイパーガイドブック スタジオハード・編 A5判 1,300円 4-87719-682-X
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
NO RESALE
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。 ■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。


PlayStation
発売記念キャンペーン!
初回限定
オールカラー豪華本『攻略マニュアル』をゲットしよう!
攻略ポイントから開発スタッフインタビューまで、ほかでは読めない極秘情報満載の『攻略マニュアル』をお買い上げの方全員にその場でプレゼント。これさえあれば世界制覇は確実!
チンギスハーン
攻略マニュアル
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861



ついにできたぞ
koei
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
心臓が止まる、数分間のドラマ。
騎手だけが知りえる、歓声の中を駆け抜ける喜び。
先行馬が止まって見える一瞬。
最後の直線、大外一気の強烈な末脚——!
ディテールみなぎる本物の競馬がここにある
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
自分で育てた生産馬に騎乗できる!!
「Winning Post 3」「Winning Post 3 プログラム'98」の生産馬パスワードが使用可能。
インを突くか、アウトから強襲か———。
刻々と変化する状況に臨機応変にテクを駆使せよ!
リアルタイムアクションで展開するレースシーン、アップダウンや天候による
状態変化まで忠実に細部を再現したコース。有名騎手・名馬も多数登場!
キャラクターデザイン © かどた ひろし
プレイステーション版 ●価格:6,800円
DUAL SHOCK 対応
3/11発売予定
有名騎手サイン入りグッズが当たる!
◎◎豪華賞品プレゼントキャンペーン実施決定!!◎◎
初回限定版
プレイステーション版
8,800円
GI JOCKEY
Winning Post 3
ウイニングポスト
プログラム'98



●岡崎武士が描く繊細かつ力強いキャラクター
●山を崩し、大地を裂く！宝貝の破壊力をダイナミックに再現
●天を駆け、地を進み、水に潜む！迫力の立体バトル
楽しみきれない新趣向満載でグーンと奥深く。
未体験のあなたも今こそ封神演義ワールドへ！
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
愛蔵版
封神演義®
ほうしんえんぎ
「心ゆくまで」のプレイに応える完成度！
●ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット！
●「四不象」「黄巾力士」などド派手な威力をもつ宝貝をさらに追加
●ファン必見の原画資料集モード収録！
●挑戦ステージの対戦者として「白鶴童子」が登場。さらに意外なキャラクターも！
●キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき！
●修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加！
●壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演！
声の出演 伊藤 健太郎／丹下 桜／置鮎 龍太郎／安達 忍／増谷 康紀／岸野 幸正 ほか
豪華3大付録 キャラクターしおり（10人分）/ミニカレンダー/メモリーカード・シール
4/1 発売予定
プレイステーション版 ●6,800円
Produced by 福氣 Fu-Qi
メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士
PocketStation™に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 将星録
with パワーアップキット
歴史SLGの背が破格のパワーアップ。
今、我を忘れる戦国体験がやってくる。
新シナリオ・歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に変更できるエディタの搭載、各種データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション、ついに登場！
4/1 発売予定
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
CD
信長の野望・究極音盤
烈風伝、将星録（山下康介）
覇王伝、武将風雲録（菅野よう子）
菅野よう子による名作のリマスター復刻を含む怒涛の2枚組
3/3発売予定 ●3,200円 KECH-1147／48
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation®
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■CDの価格は税込みです。■CDの販売はポリグラム株式会社です。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

ついにできたを。 20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。

KOEI

いつでもドラマが大盛り、

20th 20周年記念作品

リコエイションゲーム

維新の嵐® 幕末志士伝







好評発売中 ●7,800円

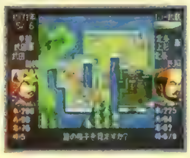
あざやかなる幕末世界！

坂本龍馬、土方歳三ら志士たちの友情・葛藤・恋をあざやかに再現。カードバトルや武器としての「情報」の導入、オリジナルキャラ作成機能を搭載！

攻略本 維新の嵐・幕末志士伝ハイパーガイドブック●1,400円 ｜ 維新の嵐 幕末志士伝 志士FILE●2,200円







歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 武将風雲録

アナログコントローラ DUAL SHOCK™ 対応

2/18発売 ●6,800円

鉄砲・茶器・鉄甲船。美しくも凄まじい戦国絵巻！

鉄砲製造や茶会・茶器収集など戦国乱世の安土・桃山文化をリアルに再現！
700名を超す武将たちが織りなす、生きるか死ぬかのつづれ織り！

攻略本 信長の野望・武将風雲録ハイパーガイドブック●1,300円

楽しみがどんどん増える！名作・傑作・話題作がゾクゾクとお買い得に登場！

プレイステーション ザ ベスト the Best 3/4発売

三國志Ⅴ 3,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円

WinningPost3 2,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円

▼発売中

信長の野望 天翔記 3,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各 1,165円

三國無双 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,000円

信長の野望 覇王伝 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,200円

太閤立志伝Ⅱ 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,165円

三國志Ⅳ 3,800円
◆ハイパーガイドブック 1,400円

WinningPost2プログラム'96 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,165円

プレイステーション版 KOEI The Best それぞれ ¥2,800（税抜） 3/4発売

三國志 孔明伝
◆ハイパーガイドブック1,165円

大航海時代Ⅱ
◆ハイパーガイドブック1,165円

エアーマネージメント
※この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。

▼発売中

アンジェリークSpecial
◆スウィートガイド 1,165円

水滸伝・天命の誓い
◆ハイパーガイドブック 1,165円

ソウルマスター
◆ハイパーガイドブック 1,200円

七つの秘館
◆オフィシャルガイド 1,748円

三國志 英傑伝
◆ハイパーガイドブック 1,165円

提督の決断Ⅱ
◆ハイパーガイドブック 1,165円

プレイステーション版 KOEI The Best ¥3,800（税抜） 4/1発売

提督の決断Ⅲ
◆ハイパーガイドブック1,165円

コーエー定番シリーズ ¥1,980（税抜） プレイステーション版 発売中
●信長の野望 リターンズ
●三國志 リターンズ

WonderSwan
対戦もできる！ワンダースワン™で歴史ドラマ！



アイテム「家宝」でかつてない楽しみ！
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 for WonderSwan
3月中旬発売予定 4,200円



戦争と外交の謀略渦巻く面白さ！
歴史シミュレーションゲーム
三國志 for WonderSwan
4月発売予定 4,200円

通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、（株）コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594（コーコーサンゴクシ）（月～金10:00～12:00/13:00～17:00 祝日を除く）◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。

●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード（UC、JCB、VISA、Master、BC）、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛てお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。（在庫切れの品、新作を除きます）◆お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント！



コーエーワールド。
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
20th
20周年記念特別作品
シリーズ最大のテーマ“天・地・人”！
広大な中国大陸を舞台に、より細やかな戦略が可能に！人間としての個性をもる武将たち。時の流れを演出する長期イベント。三國志世界、芳醇な進化！
好評発売中 ●9,800円
攻略本
三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】●各1,200円
三國志VI 群雄バイブル ●1,200円
歴史ポケットシリーズ
超・三国志 全3巻●各700円 今戸榮一・訳編
三国志武将列伝 趙雲伝 全4巻 ●各700円 大場 惑・著
三国志武将列伝 周瑜伝 上・下 ●各690円 今戸榮一・訳編
もんすたあ★レース
20th
20周年記念特別作品
カワイイもんすたあ競走ゲーム
人気街道を大爆走中！
もんすたあのチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走だ！
途中で選手交代したり、特技を使ったり、レースはハラハラドキドキがいっぱい！
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
PocketStation に対応!!
好評発売中 ●4,800円
攻略本 もんすたあ★レース必勝ガイド●1,300円
麻雀に勝って大統領になろう！
自然な打ち筋、しかも超高速、イカサマなし！
キャラ27名が喋るにぎやかな雀卓で、
初心者も上級者もメチャクチャたのしい！
たのしい麻雀
三九〇〇円
好評発売中
この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。企画・開発：株式会社シャノアール/発売：株式会社コーエー
GAME BOY COLOR
もんすたあ★レース2
あたらしい冒険の始まりだ！
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
3/12発売予定 3,980円
GAME BOY COLOR
わがはいのゲームがでるのだ!!
がっきゅうおう
学級王ヤマザキ
ゲームボーイ版
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
©樫本学ヴ・小学館・SHO-PRO・テレビ東京・コーエー
©1999 KOEI CO.,LTD.
4/2発売予定 3,980円
GAME BOY COLOR
信長の野望 ゲームボーイ版2
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
4/2発売予定 4,800円
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
■ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
20th Anniversary
物語の幕開け、か…
魔導を自在に操る「皇帝」の強大な力によって
拉致・幽閉されてしまった守護聖様たち
仲間を探して旅立ったアンジェリークは──
運命と恋の試練がはじまる。
なんなの…すごく邪悪な気配を感じる…
聖地の安定がこうも早く破られるとは…
一体どれほどの力を…
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク®
天空の鎮魂歌（レクイエム）
今度のアンジェはドキドキがいっぱい。
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩に、
恋と冒険のロールプレイングゲーム、ついに登場。
好評発売中
価格:6,800円
同時発売 いつでもあの方たちと一緒、「レクイエムメモリアル手帳」つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX 8,800円
豪華お楽しみリフィル付き
攻略本 アンジェリーク 天空の鎮魂歌 Sweet Guide A5判 1,300円
CD 交響詩 アンジェリーク〜天空の鎮魂歌〜 3/17発売 ●2,500円 KECH-1140
このチャンスを逃したら絶対手に入らない!
由羅カイリ描き下ろし限定グッズをもらおう!
お友達を誘ってWチャンスキャンペーン
「アンジェリーク 天空の鎮魂歌」の面白さを、お友達に知らせてあげましょう。
もしお友達がゲームを買ってくれたら、パッケージに入っている応募シールを
おねだりして、自分のシールとあわせてコーエーへ送ってください。
※くわしくは商品同梱の応募シール台紙をごらんください。
●応募期間:1999年2月4日〜3月15日 ※当日消印有効
もれなく! 「由羅カイリ描き下ろし特製クリアファイル」をプレゼント!（応募シール枚数分）
さらに! デュエットコース（応募シール2枚） 抽選で100名様に 由羅カイリ描き下ろし特製テレホンカード
守護聖様コース（応募シール9枚） 抽選で20名様に 『アンジェリークSpecial』オリジナルセル画セット 背景つき
Angelique Precious
楽しいグッズがいっぱい! 通信販売&全国のアニメイトにて好評発売中!
アンジェリーク・プレシャス
システム手帳リフィル Aセット Bセット 各1,000円
アンジェリーク Special/アンジェリーク Special2 エンディングポストカードセット各1,200円
●アンジェリークカレンダー'99 1,890円
●スケジュールシール 300円
●携帯電話ストラップ（守護聖別、9種） 各700円
●守護聖、教官&協力者ピンズ（15種） 各700円
●守護聖&ロザリアぬいぐるみ（10種） 各1,000円
●守護聖、教官&協力者テレホンカード（15種） 各1,000円
●ポストカードつきクリアファイル（2種） 各700円
●下敷き（2種） 各400円
「レクイエム メモリアル手帳」&ミニ6穴手帳に使用できます。
アンジェ未体験の貴女は超ラッキー。
女性のための甘くせつない恋愛ゲーム!
KOEI The Best ¥2,800
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク Special
好評発売中!
NEWS!! NEWS!! 「アンジェリーク」ラジオ放送中!「アンジェリーク ファイアー♥ドリームParadise」毎週火曜日 ラジオ日本 24:30〜25:00 AM KOBE 25:00〜25:30
最新情報満載!アンジェリークオフィシャルページ http://www.koei.co.jp/angelique/
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■CD・グッズの価格は税込みです。■CDはポリグラム株式会社の販売です。
通信販売 お近くに取扱店がない場合は(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月〜金10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝日は除く）
NO RESALE PlayStation
▲このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
SEGASATURN
奪われた明日を、取り戻せ。
次世代兵器「オーギュメント」の開発をめぐる
巨大な陰謀に巻き込まれた高校生、十夜と誠志郎。
ごく平凡な高校生活をおくる彼らを待ち受けていたのは、
超常現象と異様の敵が襲いくる、
非現実の世界だった。
——未来は闘って、勝ちとれ。——
デバイスレイン
DEVICEREIGN
2.25 IN STORES
アドベンチャーSLG
希望小売価格 5,800円(税別)

電撃 NEWS STATION

2月12日

早くも2月。受験生のみんなは、あと少し頑張ってね!

TOPIC トピック

最強キャラの謎も解け…『MF2』いよいよ発売間近!!

テクモ『モンスターファーム2』制作発表会



▲TV番組のオーディションを経てデビュー。なんとまだ17歳なのだ!!

『2』の発売も間近に迫って、ますます盛り上がる『MF』の最新情報を教えちゃおう!!

2月25日発売の「モンスターファーム2」。発売に先駆けて製作発表会が開催されたぞ。当日はCMソングを歌う鈴木あみちゃんも駆けつけ、ミニライブが行われたのだ。ところで今月17日に発売されるこのシングルには、重要な秘密があるらしい。どうやらこのCDを使ってモンスターを作ると「最強のモンスター」が誕生するらしいのだ!! 気になる人は、CDを購入して試してみよう。さらに会場では多くの情報が発表された。詳しくは下欄をチェック!!

CMソングも発売間近♥

左でも紹介した、鈴木あみちゃんの歌う「MF2」のタイアップソングのタイトルは「Nothing Without You」に決定! ちょっとハイテンポなR&Bで、さわやかなイメージの曲だ。

Nothing Without You
▶2月17日 ▶¥1,223(税込) ▶SME



▲通算5枚目のシングル。春にはアルバムの発売も。

ちょっと『MF2』に関するイイ話

その1▶予約特典
このソフトを予約した人全員に、もれなく「スペシャルモンスター誕生CD」がプレゼントされるぞ。このCDを使えば、ほかでは誕生しないレアモンスターが手に入るのだ!! 発売が近いので、ほしい人は急いで予約しよう。詳しくは予約時に店頭で確認を。

その2▶アニメ化
「MF」のアニメ化が決定したぞ!! TVアニメ「モンスターファーム〜円盤石の秘密〜」は、4月からの放映を予定。放送時間は毎週土曜日の朝7:30〜8:00。CBC/TBS系全国26局ネットの放送だ。どんな作品になるか今から楽しみだね!!

その3▶ファンクラブ
「MF2」の発売を記念して、「MF」ファンのための「モンスターファーム・ファンクラブ」が設立されるのだ。入会希望者は「MF2」に同封されているアンケートハガキで申し込もう。年4回の会誌の発行や、イベント情報の告知・オリジナル名刺プレゼントなどさまざまな特典あり。入会金は無料だぞ!!

その4▶TGSでは?
「MF2」の発売を受けて、3月に開催される東京ゲームショウから、新たな「モンスター甲子園」が始まるぞ。全国大会も4回を数え、すでにファンの間に定着しているこのイベント。キミも自慢のモンスターで参加して、全国のライバルたちに挑戦してみよう!!

GOODS 新製品

『FFⅧ』関連グッズ早くも登場!!

『FFⅧ』関連グッズ情報



▲「FFⅧ」の華麗なビジュアルを完全再現!!

人気爆発の『FFⅧ』にトレカなどが登場したぞ!

ついに発売されたスクウェアの超大作RPG「FFⅧ」。その関連商品が早くも登場しているぞ。まずはバンダイより、作中のムービーシーンや登場キャライラストを、全44枚のカードに収めた「カードダス FFⅧ」。また、ホリ電機からは、「FFⅧ」ロゴエンブレム付きの、特別限定版「CDキャリングケース」が発売中だ。今後も数多くの商品が登場予定なので、ファンは要チェック!!



特別限定仕様!

▲CD6枚と、解説書などが収納可能。厚手のものも入るので、一緒にメモリーカードもしまえるぞ。

カードダス FFⅧ
▶発売中 ▶¥100(税込)
▶バンダイ(ベンダー事業部)
※自動販売機売り。値段は4枚1セットのもの。

CDキャリングケース for ファイナルファンタジーⅧ
▶発売中 ▶¥1,500(税別)
▶ホリ電機

MOVIE 映画

「ガンドレス」をいち早く観る!

ガンドレス電撃試写会 −3月15日−



▲「ガンドレス」は、犯罪の巣窟と化した西暦2100年の電脳有機国際都市・ベイサイドシティを舞台に、犯罪者と戦う5人の美少女たちの活躍を描いた物語。設定協力:士郎正宗氏、原作:天沢彰氏の、サイバーパンクな作品だ。

話題のアニメ映画の試写会にご招待!

士郎正宗氏も参加しているアニメ映画「ガンドレス」が、3月下旬に全国東映洋画系にて公開される。そこで3月15日7時より、東京(新宿東映)・名古屋(名古屋東映)・大阪(梅田東映)で行われる試写会に、本誌読者をご招待するぞ!

参加方法
ハガキに住所・氏名・性別・年齢・職業・電話番号と希望会場(東京・大阪・名古屋のどれか)を明記し、〒101-8305(株)メディアワークス「ガンドレス試写会P」係まで送ろう。しめきりは3月2日(消印有効)。



▲原作は電撃文庫より、現在2巻まで発売中。3月には3巻が発売。

BOOK 本

"ビーマニ"を極めたい人に…

コナミ・ビーマニシリーズ関連書籍情報

ファン待望の『b.m.』と『DDR』の攻略本が発売中だ。



▲プライズアイテムの情報も網羅しているぞ。

ＰＳやアーケードを目下席巻中の「ビートマニア」旋風。この２冊を熟読して、華麗なプレイを完全習得だ!!

『beatmania』ならこの本!

攻略の手引きとなる譜面はもちろん、参加ＤＪや開発者へのインタビューなども多数収録。音楽関連のコラムなども掲載した、ファン待望の１冊だ。さらに12cm音楽ＣＤのおまけ付きだぞ!!

beatmania press mix
▶発売中　▶¥1,800（税別）　▶発行：コナミ



▲未経験者にもおすすめだ。

『Dance Dance Revolution』ならこの本!

ＰＳ移植も決定した、「ＤＤＲ」の初ムック。攻略に適したステップに加え、「魅せる」ステップも紹介。アーケードで人気者になれること間違いナシの１冊だ。127曲の全足譜も掲載され、実用的！

Dance Dance Revolution パフォーマンスガイド～足伝説～
▶発売中　▶¥933（税別）

CAMPAIGN キャンペーン

『ガタンゴトン』でNゲージをゲット

『Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン』キャンペーン －３月25日まで－



▲Ｎゲージファンには垂涎モノの完全限定品だ。

ソフトを買ってすぐ応募だ!!

巨大Ｎゲージジオラマを撮影に使用した、列車運転ＳＬＧ『Ｎゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン』。このソフトの発売記念キャンペーンが開催されるぞ。内容はソフトに同封されているユーザーハガキを送れば、抽選で1000名様に左の特製Ｎゲージが当たる、というもの。応募のしめ切りは３月25日（消印有効）だ。詳しくはソフトで確認しよう。

『Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン』
▶３月11日　▶¥5,800（税別）　▶東芝EMI

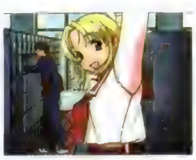
EVENT イベント

この春もイベントで盛り上がれ♥

『To Heart カウントダウンライブ』－３月23日・24日－



▲熱心なファンが多数つめかけ、盛況だった前回の「ライブパーティ」風景。



▶ついに姿を現したPS版のOPアニメーション。早く彼女たちに会いたい!!

PS版＋アニメ版の情報満載!

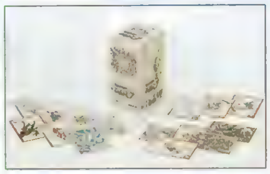
ＰＳ版『To Heart』（３月25日発売予定）の発売を記念して、「To Heartカウントダウンライブ」が３月23日・24日に東京厚生年金会館で開催されるぞ。当日はサウンドライブやトークショー、ＴＶアニメ第１話の公開などが行われる予定。入場券はチケットぴあで販売（時期は未定）予定だ。最新情報は、アクアプラスのＨＰ[http://www.bekkoame.ne.jp/i/aquaplus/]で公開中。

『To Heart』カウントダウンライブ
▶３月23日・24日（18:00開場）
▶¥3,000（税込）　▶東京厚生年金会館

GOODS 新製品

ピエトロ王子にまたまた会える♥

『ポポローグ』コレクションカード －２月18日－



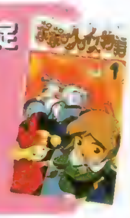
『ポポロ』の魅力が満載♥

大人気ＲＰＧ『ポポローグ』の魅力的なイラストの数々が、コレクションカードとなって登場するぞ。全114種類のカードの絵柄には、キャラデザの福島敦子さんによるフルカラーの希少イラストを多数収録。ファンじゃなくても思わず欲しくなるカードばかりだ!!

『ポポローグ』コレクションカード
▶２月18日　▶¥300（税込）
▶SCEI

ポポロクロイス物語 Vol.1
▶３月20日（以下続巻）
▶¥6,825（税込）
▶SPE・ビジュアルワークス

TVアニメのビデオも発売決定



テレビ東京ほか全国６局で放映中のＴＶアニメ「ポポロクロイス物語」が、全６巻のビデオシリーズになることが決定！　ピエトロ王子の心暖まる冒険物語を楽しもう!!

BOOK 本

『悠久』ファンにおすすめの１冊

『悠久幻想曲ensemble』公式コミックファンブック －２月27日－



今度は漫画で悠久フレンズが大活躍!!

大ヒットした友情育成ＳＬＧ『悠久幻想曲』シリーズ最新作が、公式コミックファンブックになったぞ!!　あのヴァネッサやメロディたちが主人公の楽しい漫画が満載。もちろんゲームの紹介記事もあるのだ。まさに究極のファンブックだぞ!!

悠久幻想曲ensemble 公式コミックファンブック
▶２月27日　▶¥660（税別）　▶発行:メディアワークス

TOPIC トピック

ヒロスエが持つケータイって…?

デジタル・ムーバ F501i HYPER －２月22日－



新・携帯電話のCMに新・大学生、広末涼子を起用

ＮＴＴドコモは、銀行の残高照会やチケット予約などが簡単にできる、携帯電話の新サービス「ｉモード」に対応した端末（左下参照）を発表。そのＣＭに広末涼子さんを起用することとなり、都内で発表会が行われた。会場には広末さんも登場、このサービスの魅力を語ってくれたぞ。

デジタルムーバ F501i HYPER



インターネットにも接続可能の最新版。２月22日より発売開始だ。※価格は各販売店で確認のこと。



▶４月から大学生の広末さん。ＣＭでも新入生を演じているぞ。

はみ出し 電撃情報ステーション

キミもコナミの新しい顔になれる？…コナミが各種イベント・キャンペーンで活躍する「コナミメイツ」を募集中だ。対象は15～21歳までの女性。書類選考後はインターネットでの投票で決定するぞ。お問い合わせは事務局03-3407-2044まで。応募のしめ切りは２月15日（消印有効）だ。

シリーズのトレカが登場！……アイディアファクトリーの「スペクトラルタワー」や「～フォース」など、「スペクトラル」シリーズのトレカが発売中だ。描き下ろしスペシャルカード６枚を含む全96種類の内容で、新声社より発売中。価格は１パック、¥343（税別）だ。

学費の心配ナシ！
ゲームクリエイターのための支援プログラム

カルチャーブレーン学院の オープン優待入学制度

学科試験ナシ 入学者全員 適用 ※1、2

ドリームキャストに登場！



学費100万円免除

入学時自己資金０から下記プログラムが最大限適用されると２年間自己負担ナシ。優待入学制度＋特待生制度

下記プログラム１～５をお読みください。



その１ ここまで徹底学費支援！

プログラム１ オープン優待入学 ▶ **授業料200万円が100万円に！**

※1 学科試験ナシで入学者全員に適用
入学金・実習費50万円＋授業料100万円
２年間の学費合計が150万円。

プログラム２ 学院特待生 ▶ **最高50万円奨学金支給！！**
学院特待生になれば最高で50万円の奨学金が支給。

プログラム３ 企業特待生 ▶ **最高100万円支給！！ ２年間で最高自己負担０円！**
企業特待生には最高100万円の奨学金が支給。
150万円（プログラム１）－50万円（プログラム２）－100万円（プログラム３）＝０。自己負担０円。

※2 入学者全員に優待入学制度が適用されます。簡単な書類審査と面接のみです。どなたでもお気軽にお問い合わせください。



プログラム４ 月々３万円より 学費分割・延納ＯＫ！
入学金、学費の分割支払い、一部卒業後支払い相談可能。月々３万円からの分納で入学時自己資金０の方でも入学できるという太っ腹なシステムなのでご安心ください。

プログラム５ 地方の方にはありがたい 上京者生活支援！
低家賃の部屋手配、資金相談、アルバイト紹介、生活費貸付制度などの生活支援あり。

※上記の学費以外コンピュータハード・ソフト等の購入義務や機材使用料の負担は一切ありません。

選んでよかった！ 学院ＯＢの声



デジタルアーティスト本科卒業 藤本君

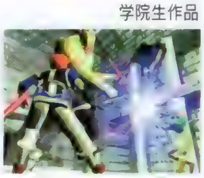
親切な指導と徹底して勉強できる環境のおかげで２年間で即戦力レベルの実力がつきました。是非、体験授業に来てみてください。

その２ 充実の授業内容

プロのエッセンスが活きた「プロ養成教育システム」６大特徴

1 最新のノウハウを即授業にフィードバック。
2 ゲームメーカーの開発ノウハウを企画学習に導入。
3 一人一人の適性や能力に応じた目標の設定。
4 個人の学習修得度に合わせた柔軟性に富んだカリキュラム。
5 プロ用ＣＧソフトの学習＋デザインの応用技法。
6 最新の機材を多数導入。

学院生作品



設置学科　ゲームクリエイター本科／２年制　研究科／３年制
デジタルアーティスト本科／２年制　研究科／３年制

※ 取得可能資格　文部省認定　ＣＧ検定 他

世界の実績

連続国際賞受賞



1989 ベスト・グラフィック・オブ・ザ・イヤー「シェラザード」
1990 ベスト・スポーツ・ゲーム・オブ・ザ・イヤー「超人ウルトラベースボール」
米国ゲームプレイヤーズガイド、ＥＧＭ、両メジャーゲーム雑誌において。

資料請求
ハガキに以下の内容をご記入の上、学院宛お送りください。
●住所●氏名●電話番号●年齢●学校もしくは職業。また、くわしい授業内容や体験授業の申し込み、質問等ありましたらお気軽にお電話ください。

飛龍の拳・スーパーチャイニーズ・忍たま乱太郎でおなじみのカルチャーブレーンが運営する

プロ養成機関 カルチャーブレーン コンピュータアート学院

お問い合わせ 03-3829-0867
〒130-0012 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部まで

定員になり次第、募集は打ち切らせていただきます。提出書類等のお知りになりたい点は御質問ください。尚、詳細は学院規定によります。

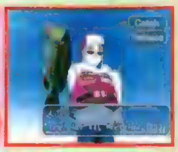
電撃ランキングステーション

今回の集計期間 1月11日～1月24日

今回の売り上げ第1位は、なんと釣りゲーの『バスランディング』。「つりコン」の登場により、釣りゲーブームが吹き荒れる……か!?

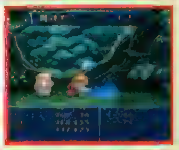
売り上げTOP20

バスランディング



つりコン同梱版（¥9,990）の売れ行きも順調で、堂々の初登場第1位を獲得。
■アスキー
■1月14日■SLG
■¥6,800■73,920
初登場

テイルズ オブ ファンタジア



すでに読者人気でも2位となっている秀作。「FFVIII」発売後が気になるところ。
■ナムコ
■98年12月23日■RPG
■¥5,800■53,923
前回1

頭文字D



コンビニを中心に人気沸騰。「R4」に続くRCGは「頭文字D」で決まり？
■講談社
■1月7日■RCG
■¥5,800■49,058
初登場

クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～



ポケステで遊べる「どこでもクラッシュくん」にはニセクラッシュが登場するぞ。
■SCEI
■98年12月17日■ACT
■¥4,800■39,046
前回4

beatmania(ビートマニア)



なんとここに来て、再び上位にランクイン。「APPEND～」発売の影響？
■コナミ
■98年10月1日■ETC
■¥5,800■38,015
前回10

6	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀 ■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／37,237	前回9
7	ストリートファイターZERO3 ■カプコン／98年12月23日／対戦ACT／37,182	前回3
8	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ) ■サミー／1月14日／STG／35,421	初登場
9	R4 RIDGE RACER TYPE 4 ■ナムコ／98年12月3日／RCG／34,805	前回11
10	ビートマニア APPEND 3rd Mix ■コナミ／98年12月23日／ETC／34,435	前回6
11	チョコボの不思議なダンジョン2 ■スクウェア／98年12月23日／RPG／32,102	前回2
12	幻想水滸伝II ■コナミ／98年12月17日／RPG／30,445	前回5
13	トゥルーラブストーリー2 ■アスキー／1月21日／SLG／29,935	初登場
14	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルヴァージョン～ ■コナミ／98年11月12日／SPG／25,237	前回14
15	桃太郎伝説 ■ハドソン／98年12月23日／RPG／22,559	前回7
16	I.Q FINAL ■SCEI／98年12月23日／PZG／22,512	前回8
17	実況パワフルプロ野球'98決定版 ■コナミ／98年12月23日／SPG／21,490	前回17
18	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ■バンダイ／98年12月17日／STG／21,209	前回13
19	封神領域エルツヴァーユ ■ユークス／1月14日／対戦ACT／18,722	初登場
20	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇 ■チュンソフト／98年12月3日／AVG／18,705	前回15

前評判TOP20

1	ファイナルファンタジーVIII ■スクウェア／2月11日／RPG／120,809	前回1
2	ファイナルファンタジーコレクション ■スクウェア／3月11日／RPG／38,556	初登場
3	ドラゴンクエストVII ■エニックス／夏予定／RPG／31,916	前回2
4	To Heart ■アクアプラス／3月25日／AVG／27,203	前回6
5	サガ フロンティアII ■スクウェア／4月1日／RPG／25,489	前回3
6	悠久幻想曲ensemble2 ■メディアワークス／3月4日／ETC／17,074	前回7
7	デビルサマナー ソウルハッカーズ ■アトラス／3月予定／RPG／16,857	前回5
8	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア) ■NECインターチャネル／2月25日／SLG／12,319	前回14
9	～幕末浪漫～月華の剣士 ■SNK 2月25日／対戦ACT／11,670	前回11
10	―立体忍者活劇― 天誅 忍凱旋 ■SME 2月25日／ACT／11,454	前回17
11	輝く季節へ ■キッド／4月予定／AVG／9,941	初登場
12	モンスターファーム2 ■テクモ 2月25日／SLG／9,725	前回8
13	火魅子伝 恋解 ■博報堂 3月予定／SLG／9,293	初登場
14	DEVICEREIGN(デバイスレイン) ■メディアワークス 2月25日 SLG・9,078	前回15
15	電車でGO!2 ■タイトー／3月18日／SLG／8,861	再登場
16	スーパーロボット大戦F 完結編 ■バンプレスト／4月15日／S・RPG／8,645	前回9
17	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇 ■チュンソフト／2月25日 AVG／8,642	前回13
18	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～ ■コナミ／4月1日／AVG／8,428	再登場
19	ファイナルファンタジーVI ■スクウェア／3月11日／RPG／8,422	前回4
20	チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ■スクウェア／3月18日 RCG／7,781	前回16

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーVII ■スクウェア／97年1月31日／RPG／39,413	前回1
2	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／26,989	前回6
3	幻想水滸伝II ■コナミ／98年12月17日／RPG／18,370	前回4
4	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／16,425	前回2
5	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／14,264	前回3
6	バイオハザード 2 ■カプコン／98年1月29日／AVG／11,238	前回9
7	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテイメント／98年6月18日／AVG／10,157	前回5
8	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／98年12月17日／RPG／9,725	初登場
9	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／9,723	前回7
10	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／9,510	前回11
11	メタルギア ソリッド ■コナミ／98年9月3日／ACT／9,503	前回8
12	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／9,494	前回16
13	R4 RIDGE RACER TYPE4 ■ナムコ／98年12月3日／RCG／8,861	前回17
14	ストリートファイターZERO3 ■カプコン／98年12月23日／対戦ACT／8,852	前回20
15	ダブルキャスト ■SCEI／98年6月25日／AVG／7,996	前回13
16	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／7,564	前回12
17	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／7,132	前回18
18	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／5,835	再登場
19	サガ フロンティア ■スクウェア／97年7月11日／RPG／5,403	前回15
20	幻想水滸伝 ■コナミ／95年12月15日／RPG／5,187	前回19

ランキング・トピック

1月のPS市場はあまり目立った動きがない様子。「ポケットステーション」は随時入荷されているようだが、すぐに売り切れてしまうらしい。欲しい人はもう少しの辛抱!? 【2月1日調べ】

ショップ1▶Gameいちばんかん(千葉県) 伊藤誠さん

新作では『スーパーヒーロー作戦』（バンプレスト）や『バスランディング』（アスキー）、そのほかでは『beatmania』（コナミ）が売れています。それ以外には、とくに目立って売れているソフトはないようで、全体的には新作よりもすでに発売されているソフトが売れているという感じです。今後発売のソフトでは、『FFVIII』（スクウェア）は別格という感じですね。予約数も史上最大でしょう。そのほかでは『モンスターファーム2』（テクモ）や『～弟切草 蘇生篇』（チュンソフト）、『電車でGO!2』（タイトー）などが期待できそうです。

ショップ2▶P's SHOP SEIWA(岡山県) 店長:片山晴雄さん

新作ソフトでは、『トゥルーラブストーリー2』（アスキー）と『スーパーヒーロー作戦』が売れています。『beatmania』も継続して売れていますね。全体的にはあまり変わった動きがなく、年末発売のソフトやテーブルゲームなどのジャンルのソフトが売れているという感じです。『FFVIII』を待って、購入を控えているという気もします。今後のソフトでは、『FFVIII』を除けば『モンスターファーム2』や『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』（フロム・ソフトウェア）が期待できそうです。『THE RALLY』（スパイク）も、結構期待できると思いますよ。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

おかげさまでマジで百号!!



記念にメモリーカードシール百枚付けようと思います。

2月15日に
DPS D15発売!
2月26日に
DPS Vol.100発売!
100号では当然、
素晴らしい
記念企画満載&
メモリーカード
シールも満載!!
発売日は
本屋にダッシュ!
ゲット!!
そして泣け!



NEXT ISSUE

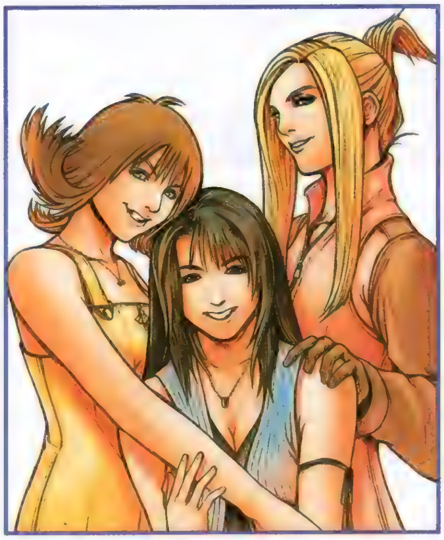
次号予告

次号はついに100号です。DPSソフト大賞'98の大発表に読者様大プレゼントにメモリーカードシールは何と2枚組で100枚！ ポケステ付録もつきます！ もちろん『FFⅧ』は全力攻略第2弾！

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ／サガ フロンティアⅡ／デビルサマナー ソウルハッカーズ／テイルズ オブ ファンタジア／幻想水滸伝Ⅱ／東京魔人学園朧綺譚／モンスターファーム2 ほか

電撃PlayStation Vol.100は2月26日(金)発売



表紙イラスト●ファイナルファンタジーⅧ
©1999 スクウェア　キャラクターデザイン／野村哲也
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

求む!! ゲームライター募集!

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは！ という方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生は不可)の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D15は、初のポケステ対応体験版『ポケットムームー』ほか7タイトルの体験版と、9タイトル、8つのムービーを堂々収録！ 天衣無縫の充実感で、キミのハートを直撃!!

電撃PlayStation D15 次号D15は2月15日(月)発売

電撃PlayStation Vol.98

1999年2月26日発行　第5巻　第5号　通巻94号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、西牧真、千木良章、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	11日	よしもと麻雀倶楽部 DELUXE	彩京	¥5800／	TBL	
2	11日	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	¥7800	RPG	8,106
3	11日	キョコちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800	ACT	105,187
4	11日	Parlor! PRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
5	11日	Piとメール	ハドソン	¥2800／	ETC	105
6	11日	もっと!にゃんとワンダフル2	バンプレスト	¥5800	SLG	
7	18日	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800	AVG	
8	18日	ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～	講談社	¥4800	PZG	
9	18日	信長の野望 武将風雲録	コーエー	¥5800	SLG	
10	18日	CINEMA英会話シリーズVol 2 インターセプター	サクセス	¥6800	ETC	
11	18日	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	¥5800	RCG	107,187
12	18日	コブラ ギャラクシーナイツ	SCEI	¥2000	ETC	
13	18日	魔法使いになる方法	ティジイエル	¥6800	A・RPG	
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
15	18日	超戦闘球技 ヴァンボーグ	ヘクト	¥5800	ACT	107
16	18日	マービーベィビーストーリー	PONOS	¥4800	PZG	
17	25日	Wizard's Harmony 復刻版	アークシステムワークス	¥2800	SLG	
18	25日	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	107,187
19	25日	19時03分—上野発夜光列車—	ヴィジット	¥5800	ETC	
20	25日	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥5800	対戦ACT	107
21	25日	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NECインターチャネル	¥5800	SLG	107
22	25日	マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター EXエディション	カプコン	¥5800	対戦ACT	108
23	25日	チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV	コーエー	¥7800	SLG	
24	25日	pop'n music ポップンミュージック	コナミ	¥4800	ETC	108
25	25日	くのいち捕物帖	GMF	¥5800予定	AVG	
26	25日	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	¥5800／	SLG	108,185
27	25日	めぐり愛して	SME	¥5800予定／	SLG	108
28	25日	-立体忍者活劇- 天誅 忍凱旋	SME	¥4800予定	ACT	108,172
29	25日	エーベルージュ2 WORLAND Series	タカラ	¥5800	SLG	
30	25日	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800	ACT	108,183
31	25日	ドリームサーカス	ティジイエル	¥5800	SLG	109
32	25日	マジカルドロップIII+ワンダホー!	データイースト	¥4200予定	PZG	
33	25日	モンスターファーム2	テクモ	¥5800	SLG	109,174
34	25日	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	185
35	25日	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3800	AVG	109,185
36	25日	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	¥5800	RPG	181
37	25日	猫侍	ヒューマン	¥5900／	AVG	
38	25日	ぱずるまにあ	ヒューマン	¥4800	PZG	
39	25日	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800	SLG	109
40	25日	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	¥5800／	SLG	109
41	25日	ルフトヴァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～	ビクターソフト	¥5800／	SLG	
42	2月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800	ACT	
43	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定	STG	
44	2月	日本プロ麻雀連盟公認 手まどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定	TBL	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
45	4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	エクシング エンタテイメント	¥5800	RCG	
46	4日	トゥームレイダー3	エニックス	¥6800	ACT	
47	4日	ウイニングポスト3 (ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]	SLG	
48	4日	KOEI The Best エアーマネージメント	コーエー	¥2800	SLG	
49	4日	KOEI The Best 三國志孔明伝	コーエー	¥2800	S・RPG	
50	4日	KOEI The Best 大航海時代II	コーエー	¥2800／	S・RPG	
51	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
52	4日	SILENT HILL	コナミ	¥5800	AVG	170
53	4日	実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800／	SLG	
54	4日	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	¥6800予定	RPG	
55	4日	アームド・ファイター	バンプレスト	¥1800	対戦ACT	
56	4日	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	¥3800予定	ETC	183
57	4日	PEPSIMAN	キッド	¥2800／	ACT	
58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
59	11日	ATHENA－Awakening from the ordinary life－	SNK 夢工房	¥6800	AVG	
60	11日	PUFFYのP.S. I LOVE YOU	エピックレコード	¥2800	ETC	
61	11日	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800	SLG	179
62	11日	G I JOCKY	コーエー	¥6800予定／	ACT	
63	11日	家にポチがやって来た～In my pocket～	コナミ	¥4800	SLG	105
64	11日	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	¥4800予定	RPG	
65	11日	ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア	¥6800予定	RPG	158
66	11日	ファイナルファンタジーコレクションアニバーサリーパッケージ	スクウェア	¥8800予定	RPG	
67	11日	COLIN McRAE THE RALLY コリン マクレー ザ ラリー	スパイク	¥5800	RCG	
68	11日	グローバルフォース 新・戦闘国家	SCEI	¥5800	SLG	
69	11日	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800	ACT	182
70	11日	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800	SLG	
71	11日	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥5800／	AVG	
72	11日	トミカタウンをつくろう!	トミー	¥5800	SLG	
73	11日	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	¥5800	ACT	
74	11日	FISHER'S ROAD(フィッシャーズロード)	ビーピーエス	¥5800予定	SLG	183
75	11日	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定	SLG	
76	18日	ギャロップレーサー3	テクモ	¥5800	RCG	183
77	18日	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	¥6800	AVG	
78	18日	Dancing Blade かってに桃天使II～tears of eden～	コナミ	¥5800	AVG	
79	18日	わくぷよダンジョン 決定盤	コンパイル	¥5800	RPG	176
80	18日	CINEMA英会話シリーズVol 3 嵐が丘	サクセス	¥6800	ETC	
81	18日	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	¥5800予定	RCG	162
82	18日	電車でGO! 2スペシャルギフトパック	タイトー	¥9800	SLG	
83	18日	電車でGO! 2	タイトー	¥5800予定／	SLG	
84	18日	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800／	SPG	
85	18日	ウンジャマ・ラミー	SCEI	¥4800	ETC	164
86	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
87	25日	RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800	ACT	
88	25日	To Heart	アクアプラス	¥6800	AVG	
89	25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5800予定	対戦ACT	185
90	25日	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800	RCG	
91	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
92	25日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800	ACT	186
93	25日	サウンドノベル エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	
94	25日	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	¥5800／	ETC	
95	25日	ゴルフに行こう! トーナメント・リーダー	ビクターソフト	¥2500	SPG	
96	25日	村越正海の 爆釣シーバス・フィッシング	ビクターソフト	¥3800	SLG	
97	25日	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800／	RCG	
98	3月	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800／	SLG	152
99	3月	必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～	サンソフト	¥4900／	SLG	
100	3月	ヴァンピール 吸血鬼伝説	アートディンク	¥5800予定／	SLG	168
101	3月	X-Games プロボーダー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
102	3月	ONE	カプコン	¥5800／	ACT	185
103	3月	パチスロマスター <Sammy SP>	ティー・イー・エヌ研究所	未定	SLG	
104	3月	水族館プロジェクト－フィッシュハンターへの道－	テイチク	¥5800予定／	AVG	
105	3月	Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／	SLG	
106	3月	Cybernetic EMPIRE サイバネティック エンパイア	日本テレネット ウルフチーム	¥5800予定	AVG	
107	3月	めざせ! 名門野球部	ネクサスインターラクト ダズ	¥5800	SLG	105
108	3月	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6800予定／	AVG	
109	3月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	未定	STG	
110	3月	闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビー・ファクトリー	¥5800予定	AVG	
111	3月	セプテントリオン～Out of the Blue～	ヒューマン	¥5800	AVG	
112	3月	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	未定	SPG	
113	3月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
114	1日	愛蔵版 封神演義	[illegible]	¥5[illegible]	S・RPG	
115	1日	撞球re－mix ビリヤードマルチプル	アスク	¥4800／	SPG	
116	1日	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング エンタテイメント	未定	RPG	
117	1日	KOEI The Best 提督の決断III	コーエー	¥3800	SLG	
118	1日	信長の野望将星録withパワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	183
119	1日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	¥5800予定／	AVG	
120	1日	ことぶきグランプリ～めざせ原チャリキング	シスコンエンタテイメント	¥5800	RCG	
121	1日	サガ フロンティアII	スクウェア	¥6800予定	RPG	
122	1日	エラン	ビスコ	¥4800	SLG	
123	1日	R(アール)	ファブコミュニケーションズ	未定	SPG	
124	15日	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定	AVG	
125	15日	CINEMA英会話シリーズVol 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800	ETC	
126	15日	シーバス1-2-3 DESTINY 運命を変える者	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
127	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800	ACT	
128	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定／	S・RPG	166
129	15日	ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800	AVG	
130	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定	RPG	
131	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック エース エンタテインメント	¥3800予定	AVG	
132	22日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	未定	ETC	
133	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定	TBL	
134	22日	COTTONオリジナル	サクセス	¥4800	STG	
135	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800	ETC	
136	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	未定	ACT	
137	4月	デビルサマナー・ソウルハッカーズ	アトラス	¥6800予定	RPG	
138	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日	アートディンク	¥2000	ETC	
139	4月	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800	TBL	
140	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
141	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
142	4月	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定	SPG	
143	4月	輝く季節へ	キッド	¥6800予定	AVG	
144	4月	スパイロ・ザ・ドラゴン 通常版	SCEI	未定	ACT	
145	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
146	4月	おみせde店主	テクノソフト	¥5800予定	RPG	184
147	4月	バス釣りにいこう!	バンプレスト	¥5800予定	SLG	
148	4月	VIRUS-THE BATTLE FIELD-	ポリグラム	未定	AVG	
149	4月	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800予定	TBL	
150	4月	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定	SLG	

●5月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
151	20日	CINEMA英会話シリーズVol 5 ゾンビ	サクセス	¥6800	ETC	
152	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定	TBL	
153	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定	TBL	
154	5月	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	未定	AVG	
155	5月	SD飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
156	5月	ロシ[illegible]	[illegible]	¥5[illegible]	TBL	
157	5月	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	未定	AVG	
158	6月17日	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
159	6月24日	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定	ACT	
160	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
161	6月	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	未定	SLG	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
162	春	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
163	春	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	
164	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定	SLG	
165	春	70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	¥6800予定	STG	
166	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／	AVG	
167	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
168	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	180
169	春	ポップン タンクス!	エニックス	未定	対戦ACT	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
170	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
171	春	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
172	春	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
173	春	ジャングル　パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／STG	
174	春	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／RPG	
175	春	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
176	春	BOYS BE…　2nd Season	講談社	¥5800／SLG	
177	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
178	春	ZIII O'II	コーエー	¥6800予定／RPG	
179	春	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定／SPG	
180	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
181	春	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
182	春	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
183	春	ダンスダンスレボリューション	コナミ	未定／ETC	
184	春	麻雀やろうぜ!	コナミ	¥3800／TBL	
185	春	メルティランサー　The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定／SLG	
186	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
187	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
188	春	Racing Lagoon	スクウェア	未定／RPG	160
189	春	CAPA(仮)	SCEI	未定／ETC	
190	春	どこでもいっしょ(仮)	SCEI	未定／ETC	
191	春	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800予定／RPG	
192	春	装甲騎兵ボトムズ　ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定／ACT	
193	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定[Perfect Soldier Box3]	タカラ	¥9800予定／ACT	
194	春	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
195	春	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800／AVG	
196	春	ファーランドサーガ　時の道標	ティジイエル	未定／S・RPG	
197	春	レストランドリーム	テイチク	未定／SLG	
198	春	ワールドスタジアム3	ナムコ	¥5800／SPG	
199	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
200	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
201	春	ドクタースランプ	バンダイ	未定／AVG	
202	春	Bass Rise　バスライズ	バンダイ	¥5800／ACT	
203	春	バス・ライズ(コントローラ同梱)	バンダイ	¥9800／ACT	
204	春	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG	
205	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
206	春	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定／SLG	
207	春	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	未定／TBL	
208	春	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800／RPG	185
209	春	ちっぽけラルフの大冒険	New	¥5800／ACT	
210	春	UFO -A DAY IN THE LIFE-	アスキー	¥5800予定／ETC	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
211	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800／AVG	
212	7月	バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン	¥5800／対戦ACT	
213	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定／ACT	
214	7月	ブレードメーカー	翔泳社	未定／RPG	58
215	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定／SLG	56
216	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定／SLG	56
217	8月	探偵神宮寺三郎 1～4(仮)	データイースト	¥4200／AVG	
218	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定／RCG	150
219	夏	マリア2　受胎告知の謎	アクセラ	未定／AVG	
220	夏	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／恋愛RPG	
221	夏	アクアノートの休日2	アートディンク	未定／SLG	
222	夏	ペルソナ2　罪	アトラス	未定／RPG	156
223	夏	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	未定／S・RPG	178
224	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定／対戦ACT	
225	夏	Lの季節　A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG	
226	夏	チェンジ!!　真ゲッターロボ(仮)	バンダイビジュアル	未定／SLG	
227	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／AVG	
228	夏	リモートコントロール・ダンディ～戦え!(株)ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定／ACT	
229	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	未定／未定	
230	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定／ETC	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
231	1999年	アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	未定／ETC	
232	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定／S・RPG	
233	1999年	Pixygarden	エスコット	未定／SLG	
234	1999年	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／AVG	
235	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
236	1999年	H. A. E. ～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
237	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
238	1999年	エースコンバット3　エレクトロスフィア	ナムコ	未定／STG	
239	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	
240	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
241	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
242	1999年	蜃気楼回廊	ブレ・ステージ	¥5800／AVG	
243	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定／TBL	
244	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
245	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
246	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定／RCG	
247	未定	トリフェルズ魔法学園　初等部	アスキー	未定／AVG	
248	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800／RPG	
249	未定	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT	
250	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
251	未定	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
252	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
253	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
254	未定	デジタルアートコレクション　ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	未定／ETC	
255	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定／SLG	
256	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定／SLG	
257	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
258	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
259	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
260	未定	Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
261	未定	サーキットの狼　モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
262	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
263	未定	トロンにコブン	カプコン	未定／ACT?	
264	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
265	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
266	未定	SIMPLE1500シリーズ　Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
267	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
268	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
269	未定	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定／AVG	
270	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
271	未定	ハーレムビート	コナミ	未定／未定	
272	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
273	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
274	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
275	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
276	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800／ACT	183
277	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
278	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
279	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
280	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
281	未定	Captain Blasto(キャプテンブラスト)	SCEI	¥5800予定／AVG	
282	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
283	未定	ブザービーター	SCEI	未定／ETC	
284	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC	
285	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
286	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
287	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
288	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
289	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
290	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
291	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
292	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	
293	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
294	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
295	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
296	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
297	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
298	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
299	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
300	未定	はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～(仮)	ピングキッズ	未定／S・RPG	
301	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
302	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
303	未定	ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ	未定／RCG	
304	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
305	未定	新マジカルドロップ(仮)	データイースト	¥5800／PZG	
306	未定	探偵神宮寺三郎7(仮)	データイースト	¥5800／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。



偽りの時間、戦いの真実。
時の流れが止まり、
破滅への道をたどる地上界"インフォス"。
その原因を探るために
遣わされた守護天使が、
勇者の資質を持つ人間の前に姿を現す時、
この物語がはじまる――。
ああ、そうさ。
で、何の用だい？
ん・・・？
何だ、テメエは！？
The seed you sow does not come to life unless it has first died.
FAVORITE DEAR
フェイバリットディア
勇者を育てる育成SLG。
敵を勇者達に討伐させていく戦略SLG。
勇者達を導きながら物語を進めていくRPG。
三タイプのゲームを一度に遊ぶ、
複合型シミュレーション。
'99年2月25日発売 標準価格5,800円（税別）
©NEC Interchannel, Ltd. ©SOFIX
'99年2月より音楽CDリリース開始
'99年2月26日発売
『When There's Will, There's a Way』メインキャラクターの出演声優16人によるコンセプトソング。
'99年3月発売予定 ◆オリジナルサウンドトラック ◆フェイバリットディア・イメージソング ◆ヴォーカルアルバム
お問い合わせ：(03)5440-0756 NECインターチャネル株式会社 ミュージックメディアグループ
NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5 ホームページ"@fan"http://www.neic.co.jp/
ユーザーサポート受付：(03)3293-7008（月～金曜日：午後1時～6時：祝日、休日を除く）


PlayStation









電撃PlayStation Vol.98
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月26日発行(隔週金曜日発行)第5巻第5号通巻94号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円
T1124484020497
©Media Works 1999 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24484-2/26